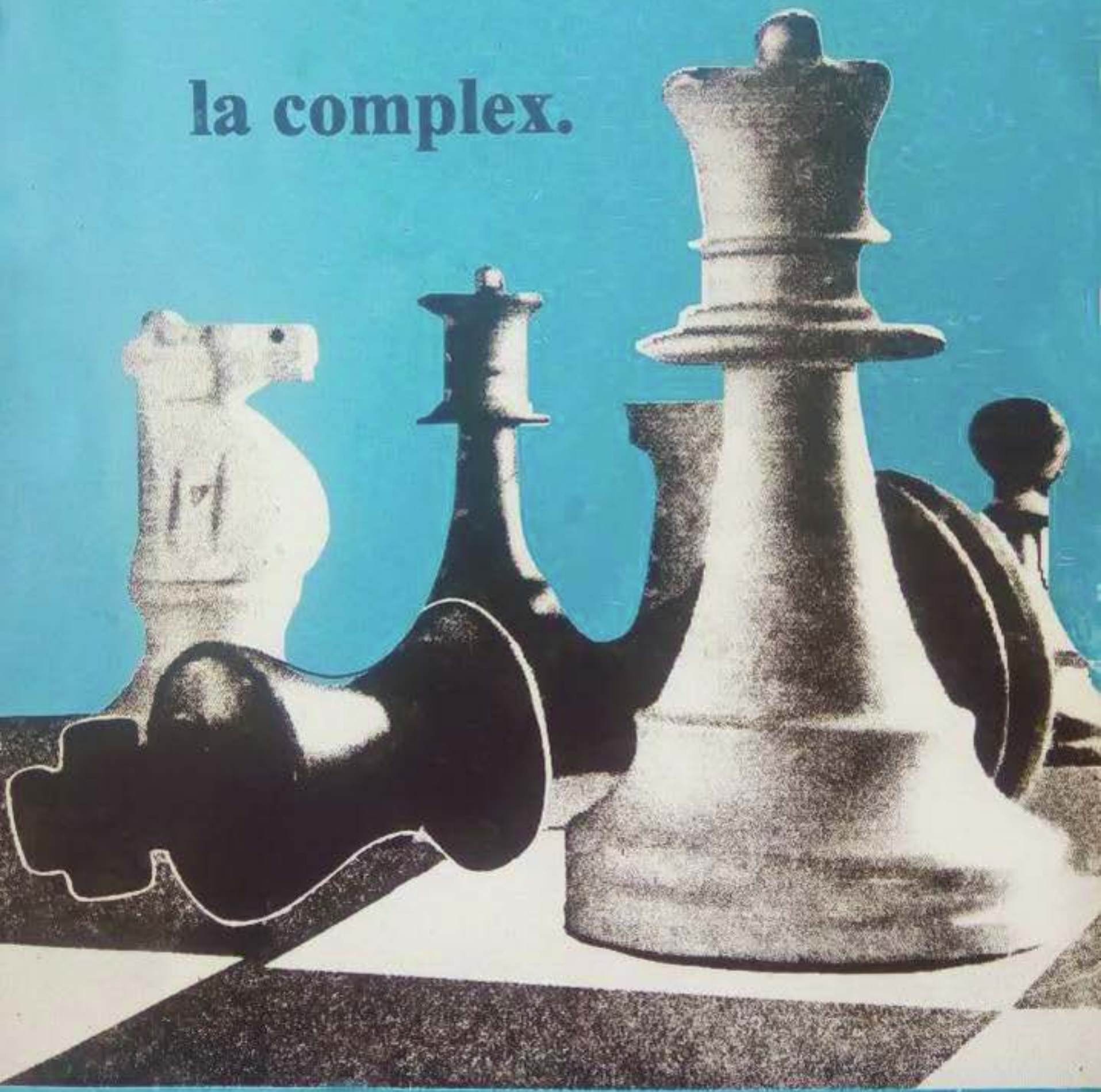
MARIAN DOMINTE

Șahul, de la simplu...

la complex.



REX SRL

Prefață

Aflat la primul său volum, maestrul sportului din România și al FIDE, Marian Dominte, dincolo de unele mici inconsecvențe, inerente de altfel oricărui debut, ni se relevă ca un scriitor de șah cu mari aspirații și perspective, așezat pe terenul solid al unei vaste experiențe competiționale și de analist. Cartea sa este utilă tuturor celor ce au sau vor avea un cît mai mic impact cu șahul, de la începător și pînă la jucătorul consacrat, pentru că această lucrare se dezvăluie cititorului din unghiuri de vedere diferite, potrivit cunoștințelor și dorințelor de asimilare ale fiecăruia. Cei avizați vor găsi în paginile ei răspunsuri la multe întrebări, mai ales cele referitoare la strategia șahistă, iar cei care de abia se inițiază în tainele jocului vor pătrunde multe din subtilitățile mutărilor efectuate de maeștrii consacrați ai eșichierului, în partide de neuitat, altfel neînțelese pentru o minte care n-a bătut prea mult căile ascunse ale celor 64 de câmpuri.

Pentru cititorul obișnuit, cît de cît interesat de șah, va constitui o reală încîntare fie și numai repunerea pe tabla de joc, mutare cu mutare, a celor peste 100 de partide și finaluri comentate cu claritate, competență și dăruire de către maestrul Marian Dominte. După o asemenea lectură în fața eșichierului, cititorul va căpăta o viziune nouă a ceea ce este sau poate deveni pentru el acest joc atît de înrudit cu arta.

Profesor Ilie Danilov

CUVÎNT ÎNAINTE

Tot mai mult în rîndul unor teoreticieni şi a celor mai puţin avizaţi în tainele acestui joc, se acreditează ideea că şahul a început tot mai mult să se subordoneze, ca şi alte ştiinţe, unui proces de automatizare, idee ce ar duce la minimizarea contribuţiei proprii a jucătorului. Este drept că multe noţiuni şi variante forţate, analizate complex şi profund pînă în miezul jocului de mijloc, pot fi incluse într-un sistem axiomatic, fiind deja confirmate de practică. Marii maeştrii contemporani, şi nu numai ei, demonstrează însă prin jocul lor că sunt inovatori, susţinînd faptul că posibilităţile ce se ascund în şah sunt practic infinite. Oricît de normale ni s-ar prea mutările efectuate pe eşichier în partidele marilor jucători, este o naivitate să credem că ele ne sunt şi nouă în aceeaşi măsură accesibile. Numai în desfăşurarea procesului luptei şahiste vom putea înţelege cu adevărat ce înseamnă o pregătire completă, grefată pe o stare psihică adecvată şi cît consum de energie necesită alegerea soluţiilor optime. În acest sens, materialul pe care-l supunem atenţiei cititorilor va constitui unul din punctele de sprijin pentru "ridicarea" unui întreg univers de dificultăţi. Suntem de părere că orice individ cu intelect normal poate învăţa şi aspira la marea performanţă în şah, cu condiţia subînţeleasă a îndeplinirii unor cerinţe fundamentale.

După învăţarea abecedarului, studiul jocului de şah trebuie făcut sistematic după un program riguros desfăşurat sub îndrumarea unui antrenor competent. De asemenea, o importanţă deosebită trebuie acordată studiului individual prin intermediul căruia şahistul trebuie să-şi formeze şi apoi să-şi dezvolte unele deprinderi absolut necesare practicii acestui joc la nivel competitiv, cum ar fi:

– deprinderea analizei şi aprecierii rapide a situaţiei intervenite pe tablă

– capacitatea de calcul într-un timp relativ scurt a unui mare număr de variante

– capacitatea de alegere a variantei optime dintr-o multitudine, de combinaţie şi dezvoltare a simţului real al pericolului

– capacitatea de menţinere permanentă a unui bun echilibru psihic etc.

Printr-un studiu aprofundat, viitorul şahist de performanţă îşi va însuşi cunoştinţele de strategie şi tactică, va munci pentru formarea unui repertoriu solid de deschideri (funcţie de preferinţele şi temperamentul propriu), va învăţa tehnica de rezolvare a diferitelor tipuri de poziţii şi finaluri.

Cunoştinţele acumulate vor fi aplicate în practică prin jucarea a cît mai multor partide în care trebuie să se regăsească ideile însuşite.

De obicei, domici de o afirmare rapidă, începătorii caută parteneri mai slab pregătiţi, ceea ce reprezintă un element contrar dezvoltării lor, deloc de neglijat pentru antrenori sau cei ce supraveghează drumul şahist al acestora. Al treilea campion mondial oficial, cubanezul J.R.Capablanca, unul dintre cei mai eruditi mari maeştri ai tuturor timpurilor, afirma: "Nu poate ajunge şahist adevărat jucătorul care n-a suferit multe înfrîngeri. Cînd lupţi pentru ridicarea măestriei şahiste îţi ajută mai mult înfrîngerile la adversari puternici decît victoriile la cei mai slabi".

Din partidele contra jucătorilor consacraţi, începătorul va putea să-şi dea seama de golurile pe care le are în pregătirea teoretică, fiind astfel direct stimulat în efortul de a şi le remedia. În plus, greşelile comise nu vor mai fi repetate (ele sunt de altfel inerente stadiului incipient) şi pe viitor va fi mult mai atent la problemele puse de adversarii experimentaţi. În concluzie, nu trebuie să ne fie teamă de înfrîngeri!

Învăţarea metodică, intensivă a şahului trebuie limitată pînă la posibilităţile psihice ale fiecărui individ, iar orientarea către performanţă impune şahul ca o activitate serioasă şi prioritară. Numai astfel se va putea întreţine o eventuală declanşare de evoluţii explozive. Să pătrundem deci cu încredere şi speranţă în tainele şahului!

Marian Dominte

INTRODUCERE

Prin lucrarea "Şahul de la simplu la complex", autorul şi-a propus să creeze un material de studiu pentru toţi acei ce doresc iniţierea şi apoi depăşirea nivelului de începător sau mediu în perspectiva consacrării şahiste. Dorinţa de a scrie o carte în genul celei de faţă a încolţit încă de pe vremea cînd colaboram cu fostul meu antrenor V.Vaisman la o serie de articole şi analize ample care, din motive lesne de înţeles, au luat drumul publicaţiilor de specialitate din anii trecuţi, sub semnătura reputatului maestru. Germenii cîtorva din ideile mele de atunci mi-au călăuzit intenţiile de realizare a acestei lucrări plină de originalitate. Dacă în prima parte ne întîlnim doar cu elementele simple ale jocului de şah prezentate întructva după tipicul deja cunoscut al conceperii unor astfel de manuale, partea a doua se caracterizează printr-o încercare îndrăzneaţă şi inventivă de pătrundere în esenţa jocului. Aici temele principale dezbătute sunt într-o strînsă corelaţie cu aceea a conceperii, alegerii şi aplicării practice a planului de joc în toate fazele partidei. Cu problematica planului de joc se confruntă de altfel toţi jucătorii, de la începători şi pînă la avansaţi, iar fără un studiu aprofundat ea poate rămîne mult timp neînţeleasă în adevăratul ei sens. De aceea am considerat că prin reactualizarea unor idei cu tendinţe creatoare, rezultate din practica marilor jucători să fie mai uşor de înţeles conceptul de partidă de şah (strategie şahistă), iar materialul expus să se constituie într-un factor real de ridicare a nivelului de joc. Tratatul de faţă nu caută să îndoctrineze cu noţiuni avînd un caracter istoric, cu informaţii sau teorii ample, ci are mai mult un caracter practic în care susţinerea teoretică se limitează doar la expunerea unor idei sau principii de bază acceptate, deja cristalizate.

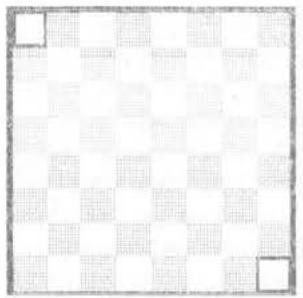
De asemenea revederea unor partide deosebite în care vom regăsi şi valoroase comentarii ale marilor jucători asupra concepţiilor moderne de strategie şi tactică, utilizate pentru exemplificări, va constitui credem un prilej de noi satisfacţii pentru iubitorii şahului de toate vîrstele.

I. NOŢIUNI ELEMENTARE

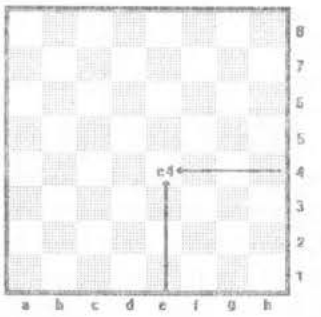
Tabla de şah

Jocul de şah se desfăşoară cu participarea a doi parteneri aflaţi faţă în faţă care au tabla de şah cu figurile albe şi negre aşezată între ei.

Tabla de şah (denumită şi eşichier) are forma pătrată şi este împărţită în 64 de căsuţe (pătrate la rîndul lor) colorate alternativ în două culori distincte (de obicei alb şi negru) care poartă denumirea de câmpuri. Tabla este aşezată corect atunci cînd în colţul de jos din dreapta fiecărui jucător se află un câmp de culoare albă.

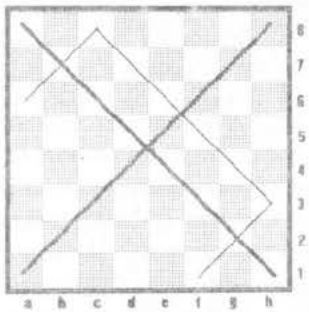


Câmpurile sunt numerotate cu litere şi cifre. Aşa cum putem observa din diagramele de mai jos, numerotarea începe din colţul din stînga al jucătorului cu piesele albe. Literele se notează pe latura orizontală a tablei, iar cifrele pe latura verticală.

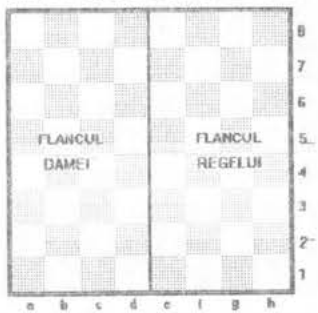


Şirul de câmpuri notate cu aceeaşi literă se numeşte coloană, iar şirul de câmpuri notate cu aceeaşi cifră poartă denumirea de linie. Pe tabla

de şah distingem 8 coloane şi 8 linii. Coloanele se mai numesc verticale, iar liniile orizontale. Identificarea unui câmp oarecare de pe eşichier se face prin intersecţia unei coloane cu o linie. Astfel fiecare câmp are o denumire proprie, compusă dintr-o literă şi o cifră.

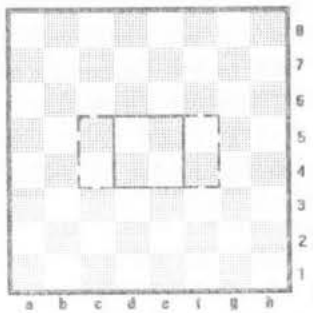


Şirurile de câmpuri de aceeaşi culoare care se ating între ele prin colţuri, unind astfel două laturi ale eşichierului, se numesc diagonale. Distingem două diagonale principale, una de câmpuri albe, a8-h1 şi cealaltă de câmpuri negre, a1-h8, precum şi mai multe diagonale secundare, cum sunt b1-a2, c1-a3, a3-f8, f1-a6 etc.



Pe verticală tabla de şah se împarte în două zone numite flancuri şi anume flancul damei, care cuprinde coloanele "a", "b", "c", "d" şi flancul regelui, care cuprinde coloanele "e", "f", "g", "h". Este bine de ştiut, de asemenea, că pe tabla de şah numărul de câmpuri pe diagonale este egal cu numărul liniilor respective. Această observaţie se dovedeşte adesea importantă în finalul partidei.

Pe orizontală, tabla de şah se împarte tot în două zone denumite tabere sau dispozitive. Liniile 1-a, a 2-a, a 3-a şi a 4-a formează dispozitivul albului, iar liniile a 5-a, a 6-a, a 7-a şi a 8-a, pe cel al negrului.

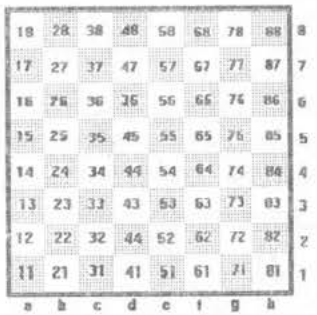


Patru câmpuri centrale şi anume d4, e4, d5, e5 formează centrul tablei de joc. După cum vom vedea ulterior, ocuparea şi stăpînirea centrului au o mare importanţă în jocul de şah.

Adesea se vorbeşte de un centru lărgit atunci cînd, pe lîngă cele patru câmpuri menţionate, sunt luate în consideraţie şi câmpurile apropiate c4, c5, f4, f5.

Familiarizarea cu tabla de şah încă din stadiile incipiente ale iniţierii are o importanţă deosebită pentru procesul de formare a viitorului şahist. Toţi şahiştii trebuie să fie capabili să vadă cu ochii minţii toate cele 64 de câmpuri ale eşichierului, să le identifice pe o tablă lipsită de notaţii sau chiar în lipsa acesteia. Marii şahişti sunt capabili să joace partide sau chiar simultane, la un nivel ridicat, fără a privi tabla de şah (aşa zisele partide oarbe).

În cazul jocului de şah prin corespondenţă se foloseşte un alt sistem de notaţie a tablei, respectiv numai cu numere. Astfel corespondentul câmpului a1 va fi 11, al lui b2 va fi 22, al lui c3, 33 etc.



În acest mod se creează un sistem internaţional unic de transmitere a mutărilor, evitîndu-se confuziile ce ar putea apărea în cazul notaţiei cu litere, ale cărei iniţiale sunt specifice fiecărei ţări. În acelaşi mod sunt prezentate şi mutările: se indică câmpurile de plecare şi cel de sosire al piesei, fără a se specifica şi felul acesteia. De exemplu mutarea Cg1-f3 se va nota 71-63, iar e2-e4, 52-54 etc.

Piesele de şah

Jocul de şah conţine 32 de piese, cîte 16 pentru fiecare jucător. Piesele au două culori distincte (de obicei alb şi negru) şi cuprind figuri şi pioni. Fiecare figură are locul ei bine stabilit pe tabla de şah în poziţia iniţială. Pionii sunt aliniaţi pe liniile 2 şi 7 înaintea figurilor.

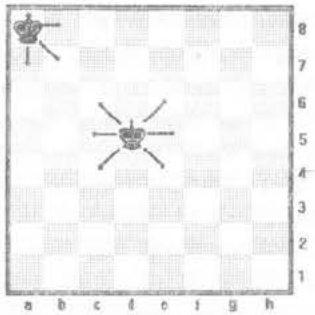
De obicei, în cazul pionilor, notaţia se reduce doar la câmpul pe care este deplasat. Este posibilă şi scrierea câmpului de pe care pleacă pionul respectiv. Ex.: e2-e4, d7-d5 etc.

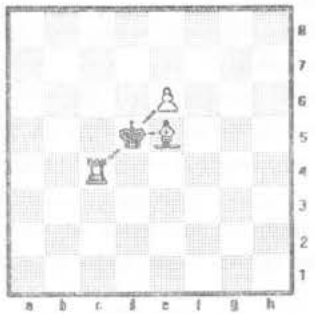
În cazul figurilor, este obligatoriu de specificat câmpul de plecare atunci cînd două piese de acelaşi fel (doi cai, două turnuri) şi de

aceeaşi culoare pot fi mutate pe acelaşi câmp.
Reţineţi! Întotdeauna în poziţia iniţială dama (albă sau neagră) stă pe coloana "d", pe un câmp de aceeaşi culoare cu a sa.

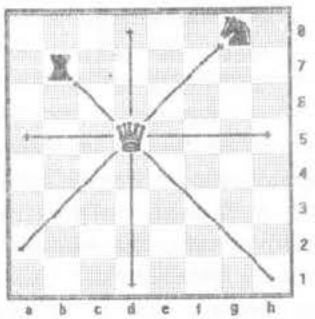
Mutarea şi captura pieselor

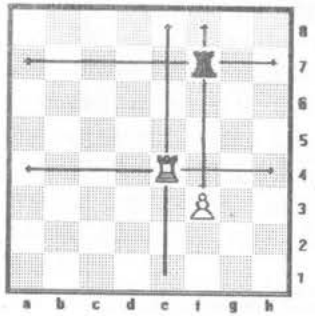
Jocul de şah se desfăşoară prin efectuarea alternativă a cîte unei mutări de către fiecare jucător. Întotdeauna deţinătorul pieselor albe execută prima mutare. Prin noţiunea de mutare înţelegem deplasarea unei piese de pe câmpul pe care staţionează pe un alt câmp, neocupat de niciuna din piesele proprii. Mutarea unei piese pe un câmp ocupat de o piesă adversă atrage după sine imediat capturarea acesteia din urmă şi eliminarea ei de pe tabla de joc. Fiecare dintre cele 6 tipuri de piese care participă la jocul de şah se mută după nişte reguli precise.
Regele se poate deplasa de pe câmpul iniţial pe oricare din câmpurile învecinate, cu condiţia ca acestea să nu fie ocupate de figuri proprii sau în bătaia pieselor adverse. O singură dată în partidă regele poate sări peste două câmpuri (atunci cînd efectuează rocada). Regele nu poate fi capturat, fiind singura figură care trebuie să rămînă pe tablă pînă la încheierea partidei. Ameninţarea de captură a regelui poartă denumirea de *şah*. La rîndul său, el poate captura orice piesă adversă aflată în raza sa de acţiune.



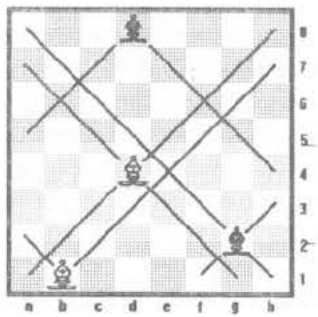


Dama are o rază de acţiune vastă. Se deplasează pe direcţia coloanelor, liniilor şi diagonalelor. Nu poate sări însă peste o piesă adversă aflată în direcţia deplasării sale.

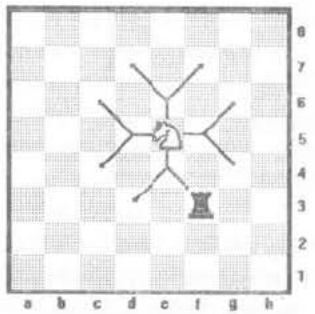




Turnul se poate deplasa numai pe direcţia coloanelor şi liniilor pe care se află (în sus, în jos, spre stînga sau spre dreapta) fără să poată sări peste alte figuri (proprii sau adverse). Regula de captură este aceeaşi ca în cazurile anterioare.
Deoarece dama şi turnurile au o mare rază de acţiune, ele poartă denumirea de figuri grele.
Nebunul se deplasează de-a lungul diagonalelor pe care se găseşte. Deci nebunul de câmpuri albe acţionează numai pe diagonalele albe, iar cel de câmpuri negre, numai pe diagonalele negre. Nebunii pot de asemenea captura oricare din piesele adverse aflate pe direcţia lor de deplasare.

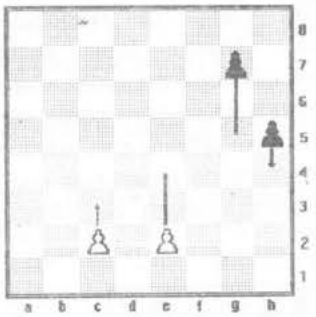


Calul se deplasează de pe câmpul iniţial pe unul învecinat pe aceeaşi coloană sau linie şi de acolo cu încă un câmp în diagonală. Mutarea calului este astfel compusă din două deplasări. Calul este singura figură care poate sări peste o piesă proprie sau advers. Poate captura de asemenea orice figură adversă aflată pe câmpul său final.

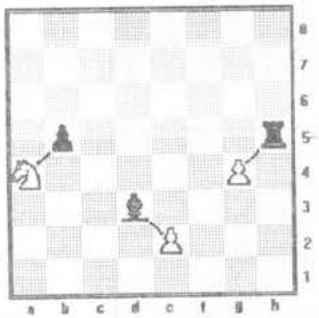


Pionul se deplasează, spre deosebire de celelalte piese care pot muta în orice direcţie, numai înainte şi cîte un câmp. Atunci cînd pleacă din poziţia iniţială (linia a 2-a sau a 7-a) pionul poate fi deplasat două câmpuri. Această

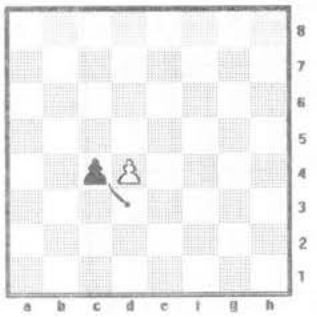
posibilitate o are fiecare pion o singură dată şi numai de pe locul său iniţial.



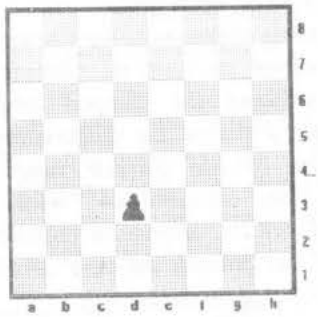
Deşi înaintează pe coloană, pionul capturează numai în diagonală la stînga sau la dreapta faţă de cîmpul său iniţial.



Cînd este mutat două cîmpuri înainte (deci de pe locul său iniţial), sărind astfel peste cîmpul de captură al unui pion advers, el poate fi capturat *en passant* (în trecere). Diagramele de mai jos ajută la înţelegerea acestei reguli.



Albul este la mutare. El doreşte să mute pionul de pe cîmpul d2 pe cîmpul d4. În timpul deplasării respective, pionul "d" a sărit peste cîmpul d3, ajungînd pe cîmpul d4. Dar cîmpul d3 este un cîmp de captură pentru pionul negru din c4. În această situaţie negrul are dreptul să captureze pionul din d4



care a fost *în trecere* pe cîmpul său de bătaie. Fiind la mutare, negrul capturează *en passant* pionul din d4, plasîndu-şi pionul pe cîmpul regulamentar de captură (în acest caz d3). Dacă negrul nu capturează imediat pionul alb, la mutarea următoare sau în continuare, el pierde dreptul de a

mai putea captura *en passsant* acest pion. Acest gen de captură poate avea loc numai pe orizontalele a 3-a şi a 6-a. Deci pionii nu se pot depăşi fără a se expune capturii reciproce.
Pionii pot captura orice altă figură adversă aflată în raza lor de captură.
Pionii nu pot depăşi un obstacol aflat pe coloana pe care se deplasează, indiferent dacă acesta este o piesă proprie sau adversă.

Transformarea pionului

Un pion alb care îşi încheie deplasarea şi ajunge pe linia a 8-a (respectiv linia 1-a) se transformă într-o figură pe care o doreşte jucătorul său. În acest caz, pionul este obligat să se transforme în damă, turn, nebun sau cal. Deci, în urma transformării, pe tablă pot apărea la un moment dat mai multe figuri de acelaşi fel.

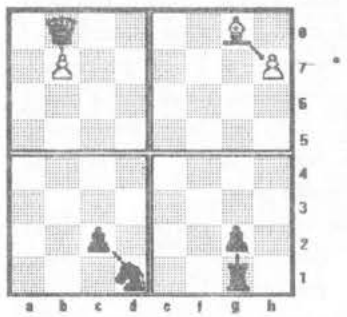
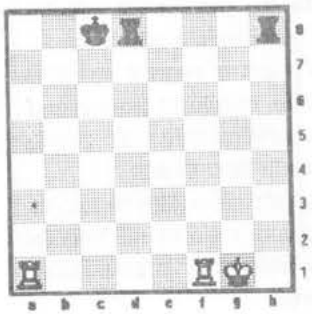


Figura ce înlocuieşte pionul va rămîne pe tablă pînă la sfîrşitul jocului sau pînă cînd va fi capturată.

Rocada

Este mutarea regelui prin care acesta părăseşte mijlocul tablei, refugiindu-se spre unul dintre cele două flancuri.
Rocada poate fi efectuată respectînd următoarele condiţii:
– spaţiul dintre rege şi turnul din direcţia în care se face rocada trebuie să fie degajat de piese
– nici una dintre cele două figuri care participă la rocadă (rege şi turn) să nu fi fost mutată de pe cîmpurile iniţiale; în cazul în care măcar una dintre cele două figuri a fost mutată din poziţia sa iniţială, rocada nu mai poate fi efectuată
– cîmpul iniţial al regelui (e1 sau e8) să nu fie în bătaia unei piese adverse; astfel regele nu poate efectua rocada fiind în şah
– cîmpul peste care sare regele în timpul efectuării rocadei nu trebuie să se găsească în bătaia unei piese adverse
– cîmpul pe care ajunge regele după efectuarea rocadei nu trebuie să fie ameninţat de o piesă adversă, dearece în caz contrar regele s-ar afla în şah, iar pentru a ieşi din această situaţie ar fi necesară o nouă mutare, mutare nepermisă de regulament.
În concluzie, în cazul rocadei mici regele alb este deplasat de pe cîmpul e1 pe cîmpul g1, iar turnul

din h1 pe câmpul f1. Analog se efectuează rocada mică a regelui negru.
În cazul rocadei mari, regele alb este mutat pe câmpul c1, iar turnul din a1 pe câmpul d1. Analog se efectuează rocada mare a regelui negru.



Observăm în cele două cazuri că regele sare peste un câmp în direcția flancului damei sau a regelui, așezîndu-se pe câmpul imediat următor de aceeași culoare cu a câmpului de pe care a plecat. Turnul spre care se deplasează regele sare peste acesta și se așează pe câmpul de lîngă el. Deși este mutarea regelui, rocada se efectuează concomitent cu regele și turnul, cele două manevre făcînd parte din aceeași mutare. Cînd deplasarea regelui se face spre flancul acestuia se execută rocada mică (notată cu 0-0), iar cînd regele
se deplasează către flancul damei, se efectuează rocada mare (notată cu 0-0-0). La efectuarea rocadei, regulamentul jocului de șah recomandă mai întîi deplasarea regelui și apoi deplasarea turnului, aceasta deoarece rocada este considerată ca fiind mutarea regelui.

Valoarea comparată și relativă a pieselor

Desigur că nu toate piesele de șah au aceeași valoare. Deși regele este cea mai importantă piesă, de situația sa depinzînd soarta întregii partide, figura cea mai valoroasă este dama. Urmează în ordine turnul, apoi figurile ușoare, nebunul și calul, care în poziție statică sunt egale ca forță și în sfîrșit pionul, care constituie cea mai slabă piesă în șah. Toate acțiunile întreprinse în șah sunt puse în practică de către aceste piese.
Unii teoreticieni, pentru a putea stabili diferite echivalențe între piese, folosesc ca unitate de măsură pionul. Astfel, ei consideră un cal sau nebun echivalent cu 3 pioni, un turn cu 5 pioni, neputînd echivala dama în pioni (ea poate fi

mai puternică chiar decît cei 8 pioni).
De aici deducem echivalențele dintre diferitele piese:
– turn și două figuri ușoare sunt mai valoroase decît dama
– dama este egală cu două turnuri sau trei figuri ușoare
– un turn este egal cu o figură ușoară și doi pioni
– două figuri ușoare sunt mai puternice decît un turn
– un turn și un pion sunt egale cu două figuri ușoare etc.
Evoluția partidei este însă cea care stabilește valoarea reală a acestora. Ierarhizarea anterioară este făcută în funcție de posibilitățile statice pe care le deține fiecare piesă în parte în lupta șahistă.
Cu cît o piesă controlează mai multe cîmpuri, cu atît este mai mare forța și implicit valoarea ei. Astfel o damă situată în centrul tablei are sub control 27 de cîmpuri, un cal 8 cîmpuri în timp ce un pion doar 2. Deci pionul este piesa cu cel mai slab potențial, însă așa cum vom învăța mai tîrziu, tocmai în slăbiciune constă forța sa: prin promovarea pionilor se cucerește spațiu pentru figurile proprii, se amenință cele adverse, pot fi ușor sacrificați în vederea străpungerii dispozitivului de apărare constituit de către adversar.
Funcție de rolul său în fiecare poziție, pionul poate căpăta o mare forță, atît prin posibilitatea de transformare în orice figură, cît și prin crearea unor amenințări cu caracter decisiv. Fiecare pas însă al său trebuie bine cumpătat, întrucît nemaiputîndu-se întoarce, el poate descoperi cîmpuri importante sau poate crea slăbiciuni ce pot fi ușor atacate apoi de către adversar.
Calul are valoare mare atunci cînd este instalat pe cîmpuri de unde cu greu poate fi alungat (în special în centru) contribuind în acest fel la întreținerea presiunii, susținerea atacului și participarea la combinații etc.
O poziție favorabilă a nebunului poate facilita acțiuni de atac, el lușind în vizor obiectivul ales de la distanță. De asemenea, poate realiza legături neplăcute figurilor adverse. În anumite conjuncturi, (ca și celelalte figuri, de altfel) el poate deveni un simplu figurant, mai slab chiar decît un pion.
Turnul intră în joc mai tîrziu și are are o forță mai mare atunci cînd controlează coloane deschise și semideschise, putînd presa și chiar pătrunde în poziția adversă. Datorită mobilității mari, el este mai puternic decît figurile ușoare. Dama coordonează în general acțiunile celorlalte piese. Datorită marii sale raze de acțiune poate participa la finalizarea unor operațiuni de atac. De asemenea poate pendula într-un timp scurt prin toate zonele tablei, creînd

diferite ameninţări. Fiind cea mai valoroasă figură, trebuie avut grijă să nu devină ţintă de atac, întrucît o eventuală pierdere a damei pentru alte piese ce nu compensează forţa ei duce de obicei la pierderea partidei. În acest context logica cea mai corectă ne indică ca dama să intre în joc mai tîrziu şi în toate cazurile (dacă este posibil) să ocupe câmpuri ce nu pot fi atacate uşor de către forţele adverse.

Subliniem faptul că regele trebuie apărat o mare parte din partidă împotriva oricărei ameninţări adverse pentru ca adevărata sa valoare să se facă simţită în finalurile de partidă (în special cu figuri puţine şi fără dame).

Valoarea cumulată a tuturor pieselor uneia din părţi aflate la un moment dat pe tablă constituie materialul cu care jucătorul respectiv întreţine lupta şahistă. Dacă una din părţi deţine material în plus spunem despre aceasta că are *avantaj material.*

Cunoaşterea sistemului relativ de echivalenţe a valorii pieselor îl ajută pe începător să aprecieze în mod corect anumite poziţii şi să-şi ordoneze ideile de joc cel puţin funcţie de raportul de forţe. Acest gen de apreciere nu este însă suficient, ci reprezintă doar o verigă a lanţului de criterii necesare unei aprecieri corecte a oricărei poziţii de şah.

Cunoaşterea valorii figurilor îşi demonstrează de asemenea utilitatea şi atunci cînd se doreşte schimbul unora dintre acestea. Astfel nu vom face unele schimburi dezavantajoase din punct de vedere material decît dacă aceasta ne aduce avantaje compensatoare de altă natură.

Noţiunea de avantaj material se poate completa arătînd că în afară de avantajul cantitativ putem vorbi şi de avantaj calitativ, ca de exemplu:

– turn contra unei figuri uşoare (în acest caz se spune că partea care deţine turnul are calitatea în plus)

Notarea mutărilor

În partidele oficiale (de concurs) notarea mutărilor pe fişa de concurs este obligatorie.

Desfăşurarea unei partide poate fi notată mutare cu mutare, folosind iniţialele figurilor şi notaţiile câmpurilor. Mutările se notează cu cifre arabe de la 1 la n, pînă la epuizarea lor.

Mutările pionilor se notează fără indicarea denumirii piesei, evidenţiindu-se doar cea a câmpurilor. Liniuţa delimitează câmpul iniţial de cel final.

În sistemul simplificat de notare, se scrie doar câmpul final, ex. d5.

La notarea partidelor de şah se folosesc următoarele semne convenţionale:

– două puncte (:) sau x pentru captură

– plus (+) pentru şah

Ex. Cc3:d5+ (calul din c3 capturează o piesă advers în d5 şi dă şah regelui).

– două plusuri (++) pentru şah dublu

– ++ sau # se anunţă şah mat.

În cazul transformării pionului, la sfîrşitul mutării se trece şi simbolul figurii ce a luat locul pionului: ex d7-d5D sau e2-e1T etc.

În cazul notaţiei specifice şahului prin corespondenţă, piesa rezultată din transformare este indicată printr-o a 5-a cifră, astfel: 1 = damă, 2 = turn, 3 = nebun şi 4 = cal. Exemplu: d7-d8D = 47481.

În acelaşi mod se notează partidele în bibliografia de specialitate, iar ca o noutate în ultimul timp iniţiala figurii a fost înlocuită cu desenul acesteia. Această modalitate, conjugată cu înlocuirea unor cuvinte (uzuale pentru comentariul şahist) cu un sistem complex de semne convenţionale asigură internaţionalizarea notaţiei în şah şi depăşirea tuturor barierelor de limbă.

Pe lîngă semnele uzuale arătate, se mai folosesc unele semne convenţionale cu ajutorul cărora se exprimă prescurtat o apreciere a poziţiilor sau a forţei mutărilor, care pot fi *semne convenţionate care exprimă valoarea unor mutări:*

– ! arată că mutarea executată este bună

– !! arată o mutare foarte bună

– !? mutare interesantă avînd o anumită valoare

– ?! mutare îndoielnică

– ? mutare slabă

– ?? greşeală gravă, de multe ori decisivă, care poate schimba complet caracterul disputei

şi *semne convenţionale care exprimă o apreciere generală asupra anumitor poziţii survenite în partidele de şah:*

– = jocul are un caracter echilibrat

– % albul are un mic avantaj

– & negrul are un uşor avantaj

– ∞ poziţia albului este superioară

– (poziţia negrului este superioară

– +- avantajul albului este decisiv

– -+ avantajul negrului este decisiv.

Atunci cînd după cifra care indică numărul mutării, în locul mutării albului apar în notaţie trei puncte (...) înseamnă că la mutare urmează negrul. Ex 52... Df6.

Ca exemplificare a modului de notare, oferim două partide:

1.Sadovoi-Scevcenko

Odessa 1978

1. b2–b4 e7-e5 2. Nc1-b2 f7-f6 3. e2-e4 Nf8:b4 4. Nf1-c4 Cg8-e7 5. Dd1-h5 Ce7-g6? 6. f2-f4! e5:f4 7. a2-a3 Nb4-d6 8. Cg1-f3 Cb8-c6? 9. Cf3-h4 Cc6-e7 10. Ch4-f5 Re8-f8 11. Nb2:f6!! g7:f6 12. Dh5-h6+ Rf8-e8 13. Cf5-g7+ Re8-f8 14. Cg7-e6++ Rf8-e8 15. Dh6-f8+!

Th8:f8 16. Ce6-g7# terminată cu mat etouffé (sufocat) (1-0), şi

2. Sämich-Nimzovici
Copenhaga 1923

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. g3 Nb7 5. Ng2 Ne7 6. Cc3 0-0 7. 0-0 d5 8. Ce5 c6 9. cd5 cd5 10. Nf4 a6 11. Tc1 b5 12. Db3 Cc6 13. Cc6 Nc6 14. h3 Dd7 15. Rh2 Ch5 16. Nd2 f5 17. Dd1 b4 18. Cb1 Nb5 19. Tg1 Nd6 20. e4 fe4! 21. Dh5 Tf2 22. Dg5 Taf8 23. Rh1 T8f5 24. De3 Nd3 25. Tce1 h6!! finalizată cu o poziţie rară de zugzwang (albul nu are continuări bune: indiferent de mutare, el pierde dama) cu aproape tot materialul pe tablă. Albul a cedat. (0-1)

Scopul jocului de şah – matul

Scopul jocului de şah constă în punerea regelui advers în imposibilitatea de a putea scăpa din faţa ameninţării de captură lansate de către una din piesele adverse. În acest caz spunem că regele este mat şi partida se încheie cu victoria celui care a realizat matul.

Reamintim că regele nu poate fi capturat, deci în momentul cînd este atacat (primeşte şah) devine obligatorie apărarea acestuia prin una din următoarele metode:

– mutarea regelui pe un câmp neatacat de vreo piesă adversă
– captura piesei care dă şahul
– plasarea unei piese proprii între rege şi piesa atacatoare, astfel încît acea piesă să-l protejeze.

Întotdeauna cînd primim şah trebuie să analizăm cu maximă atenţie (cu excepţia unor mutări obligatorii) care dintre cele trei posibilităţi este cea mai avantajoasă.

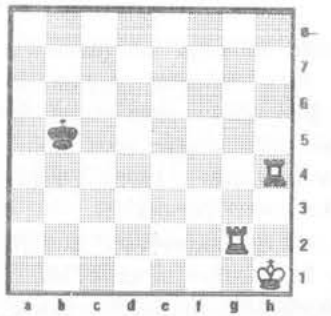
Se observă că schimbul de piese şi captura sunt necesare în primul rînd pentru limitarea posibilităţilor de apărare a regelui.

În condiţiile jocului practic, matul pe tablă se întîlneşte foarte rar, deoarece jucătorul a cărui înfrîngere este iminentă se recunoaşte învins (cedează partida) fără a se mai efectua ultimele mutări elementare care conduc la scopul final. Întîlnim totuşi situaţii în care unii jucători ale căror poziţii sunt mult inferioare (teoretic pierdute), din diferite motive nu cedează. În acest caz, suntem nevoiţi să cunoaştem în primul rînd finalurile simple de partidă în care o parte deţine material suficient pentru victorie, iar partea care se apără a rămas pe tablă doar cu regele. În orice caz, exersarea lor poate constitui preludiul *gîndirii concrete în şah*.

Matul împotriva regelui aflat singur

Matul cu două turnuri

Acest tip de mat se poate realiza uşor, în special datorită faptului că se poate obţine rapid şi fără ajutorul propriului rege.



Turnurile albe pot face mat regele negru dacă îl obligă să se retragă pe linia a 8-a. Această operaţie este uşor de realizat prin deplasarea alternativă a turnurilor cîte două linii, obligîndu-l astfel pe acesta să se retragă spre ultima linie, matul devenind inevitabil. Jocul poate decurge astfel: **1. Tg5+ Rc6 2. Th6+ Rd7 3. Tg7+ Re8 4. Th8#**

Aici turnurile sunt dispuse sub altă formă. Principiul de obţinere a matului rămîne însă acelaşi, adică aducerea forţată a regelui la marginea tablei.

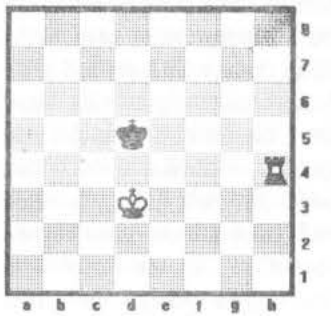
În acest caz trebuie însă să avem grijă ca regele atacat să nu se aproprie la o distanţă mai mică de două câmpuri faţă de vreunul din turnuri spre a putea evita captura sa. Dacă unul din turnuri va fi atacat, atunci el trebuie deplasat în linie, pe o altă coloană şi cît mai departe de rege, nu însă pe coloana pe care este plasat celălalt turn.

Acelaşi principiu se aplică şi atunci cînd se urmăreşte matul pe linia 1-a sau pe coloanele "a" şi "h".

1. Tc2! Rb6 2. Tb4+ (turnul se deplasează pe coloana "b" pentru a-i permite celuilalt turn să efectueze atacul decisiv) **Ra5 3. Tb1! Ra4 4. Ta2#**

Matul cu turnul

Matul cu turnul şi regele se bazează pe acelaşi principiu de aducerea regelui advers pe una din laturile tablei. De această dată, participarea regelui propriu este obligatorie. El preia rolul de *baricadă* în faţa regelui aflat singur, tăindu-se astfel posibilităţile de fugă spre zona centrală a tablei.

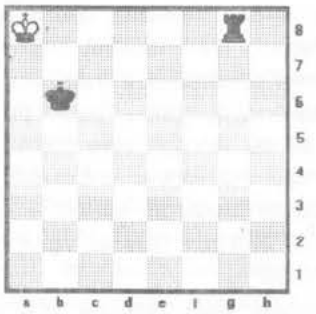


Regele negru se află în centrul tablei. De aici albul trebuie să-l oblige să se refugieze spre una din marginile tablei. Cele mai apropiate sunt linia a 8-a şi coloana "a". Deci, matul va fi dat cel mai rapid pe una dintre aceste laturi. Mai avantajoasă este în acest caz linia a 8-a, întrucît obţinem decizia cu mai puţine mutări, deci cu eforturi mai mici de gîndire.

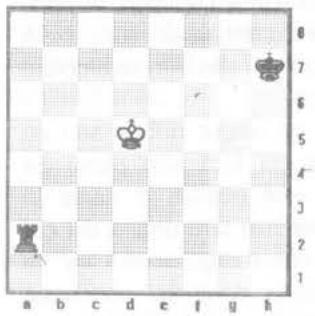
Constatăm că regele negru poate muta pe trei coloane ("c", "d", "e") dar numai pe două linii (a 5-a şi a 6-a), linia a 4-a fiind baricadată de către regele alb postat pe câmpul d3. În această poziţie, în care regii sunt aşezaţi pe aceeaşi coloană avînd între ei un câmp, spunem că sunt în opoziţie, ei nemaiputîndu-se apropia mai mult unul de celălalt. Acum şahul cu turnul obligă regele negru să părăsească linia pe care a staţionat un timp şi să se deplaseze spre înapoi, permiţînd astfel regelui alb să cucerească linia care anterior îi era inaccesibilă. Deci, mutînd **1. Th5+**, albul forţează regele negru să se refugieze pe unul din câmpurile e6 sau d6. Pentru alb este însă importantă cucerirea liniei a 4-a pe care apare acum regele său, care va înainta, căutînd să intre din nou în opoziţie, similar cu cea anterioară. Un nou şah şi o nouă linie va fi cucerită de către regele alb. Repetînd aceste manevre, albul va obţine poziţia de mat ilustrată mai jos.

Se poate remarca că şahul cu turnul este folositor numai în momentele cînd regii sunt în opoziţie, astfel regele aflat singur poate evada, caz în care va trebui reluată manevra cunoscută.

Matul mai poate surveni şi fără poziţia în opoziţie, anume atunci cînd regele aflat singur este plasat pe unul din cele 4 câmpuri aflate în colţurile tablei.



Atunci cînd regele ameninţat face eforturi disperate de a evita opoziţia, regele părţii mai tari trebuie să-l urmeze pas cu pas pînă cînd acesta, ajuns la marginea tablei, va trebui să se întoarcă, moment în care nu va mai putea evita poziţia critică.

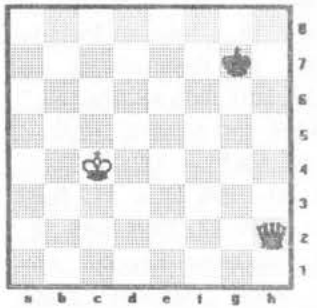


Ultimul schimb de figuri a adus regele alb în postura de a lupta singur împotriva turnului şi regelui advers. Negrul trebuie să decidă pe ce linie sau coloană marginală va da mat.

1... Te2 (se pare că a ales coloana "a"; în acest scop, cu prima mutare se interzice accesul regelui alb spre flancul opus.) **2. Rd4 Rg6** (începe manevra regelui) **3. Rd3 Te7 4. Rd2** (dacă 4. Rd4, atunci după 4... Rf5, albul nu mai poate urca, întrucît intră în opoziţie) **4... Rf5 5. Rd1 Rf4 6. Rd2 Rf3 7. Rd1 Rf2 8. Rd2 Td7! 9. Rc3 Re3 10. Rc4 Td1!** (regele alb este atras să intre în opoziţie, dar el va evita aceasta) **11. Rc5 Re4 12. Rc6 Re5 13. Rc7 Re6 14. Rc8 Re7 15. Rb7** (observînd că la 15.Rc7 Tc1+ ajunge tot pe coloana "b", regele alb se refugiază, de bună voie acolo) **15... Tc1!** (bineînţeles se cucereşte imediat coloana eliberată) **16. Rb6** (în cazul 16. Rb8 intervine un mat foarte rapid în colţul tablei: 16... Tc6! se închide drumul atît pe linie cît şi pe coloană; 17. Rb7 Rd6 18. Ra7 Rc7 19. Ra8 Ta6# sau dacă 18. Rb8 — în loc de 18. Ra7 — 18... Tc7 19. Ra8 Rc6 20. Rb8 Rb6 21. Ra8 Tc8#) **16... Rd6 17. Rb5 Rd5 18. Rb4 Tc8** (manevra turnului prin care se trece mutarea părţii adverse în scopul realizării poziţiei cheie, adică opoziţia) **19. Rb3 Rd4 20. Rb2 Rd3 21. Rb1 Rd2 22. Rb2 Tb8+ 23. Ra4 Rc3 24. Ra4 Rc4** (este bine şi 24... Tb3, dar mutarea din text scurtează finalul) **25. Ra5 Tb1! 26. Ra6 Rc5 27. Ra7 Rc6 28. Ra8 Rc7 29. Ra7 Ta1#.**

Matul cu dama

Matul cu dama şi regele se poate da foarte rapid într-o gamă variată de poziţii. Tehnica de realizare este relativ aceeaşi ca şi în cazul precedent. Regele advers este adus forţat pe o coloană sau linie marginală, apoi i se limitează posibilităţile de refugiu cu ajutorul propriului rege. Toate acestea se petrec însă mult mai rapid decît în cazul matului cu turnul, deoarece dama poate controla în plus şi diagonalele tablei. O metodă simplă constă în aducerea regelui advers în unul din colţurile tablei numai cu dama, după care venirea regelui decide.



1... Dd6 2. Rc3 Dd5 3. Rc2 Dd4 4. Rc1 Dd3 (dama se menţine permanent în apropierea regelui advers la distanţă de o mutare de cal; în acest mod ea ţine sub control cele mai multe câmpuri) **5. Rb2 Dc4 6. Rb1 Dc3 7. Ra2 Db4 8. Ra1** (regele a ajuns în colţ; acum mutarea 8... Db3 nu mai este posibilă, întrucît regele alb nu ar mai avea unde muta şi partida s-ar termina la egalitate; de aceea urmează venirea regelui) **8... Rf6 9. Ra2 Re5 10. Ra1** Rd4 **11. Ra2 Rc3 12. Ra1 Db2#**.

Totuşi acest gen de manevră nu este cel mai rapid. Aceste succesiuni de mutări se numesc variante.

Varianta I **1...Dd6 2. Rc3 Rf6 3. Rc4 Re5 4. Rc3 Dd4+ 5. Rb3 Re4 6. Rc2 Dd3+ 7. Rb2 Rd4 8. Ra2 Db5 9. Ra3 Rc3 10. Ra2 Db2#**

Varianta II **1... Dd6 2. Rc3 Rf6 3. Rc2 Re5 4.Rc1 Dd3 5. Rb2 Rd4 6. Rc1 De2 7. Rb1 Rc3 8. Rc1 Db2#.**

Matul cu doi nebuni

În cazul matului cu figuri uşoare, problemele care apar sunt ceva mai complicate decît în exemplele precedente.

Matul cu un singur nebun sau cu un singur cal fără alte piese pe tablă nu este posibil. În cazul în care partea mai tare deţine doi cai şi rege contra rege, matul nu se poate realiza decît cu concursul părţii care se apără (deci numai prin greşeala adversarului).

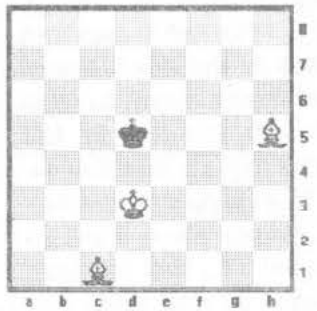
Principiul matului cu doi nebuni este acelaşi ca şi în cazurile precedente: partea care deţine nebunii caută să limiteze aria de mişcare a regelui advers, pînă la anularea sa totală în zona unuia din colţurile tablei. Partea aflată în apărare caută să se menţină cît mai mult în centrul tablei şi să evite apropierea de coloanele şi liniile marginale, în special de colţurile eşichierului, acolo unde se găsesc câmpurile critice pentru obţinerea matului.

Acestea sunt în număr de 12: a1, b1, g1, h1, a2, h2, a7, h2, a8, b8, g8, h8. Cînd regele părţii mai slabe a ajuns pe unul din aceste câmpuri, regele părţii aflate în atac trebuie să ocupe unul din câmpurile învecinate, avînd grijă să evite poziţia de punere a acestuia în imposibilitate de a mai muta. Câmpurile cheie pentru regele părţii care atacă se află la distanţă de o mutare de cal faţă de câmpul

din colţul tablei. Acestea sunt în număr de 8: b3, b6, c2, c7, f2, f7, g3, g6. După ocuparea unuia din aceste câmpuri, regele advers va fi făcut mat cu nebunul de culoarea câmpului critic.

Regele negru a fost adus pe unul din câmpurile critice, respectiv a2, iar nebunul alb de câmpuri negre din c5, în cooperare cu regele din c2, nu-i permite să scape din această zonă. În acest caz, matul este simplu de realizat: **1. Nd5+ Ra1 2. Nd4#**.

Să analizăm ce se întîmplă dacă la mutare este negrul. **1... Ra1 2. Nb4** (mutare de aşteptare absolut necesară realizării poziţiei ulterioare de mat; prin aceasta se trece mutarea la adversar pentru a se putea reveni la poziţia cheie a variantei) **2... Ra2 3. Nd5+ Ra1 4. Nc3#**.



În diagrama de mai sus, regele părţii mai slabe se află în centrul tablei. În acţiunea de constrîngere a acestuia de a se îndrepta spre unul din colţurile tablei, vor fi mobilizaţi atît cei doi nebuni cît şi regele propriu. Nebunii vor colabora între ei, schimbîndu-şi rolurile cu fiecare mutare, astfel unul va susţine atacul, în timp ce celălalt va bara accesul regelui negru spre câmpurile de siguranţă (desigur, în cooperare cu regele).

Să presupunem că albul continuă cu **1. Nf3+**. Acum negrul are la dispoziţie 4 câmpuri: e5, c5, e6 şi d6. Ştiind că şansele cele mai mari le are dacă rămîne în centru, adversarul va evita desigur să-şi mute regele pe un câmp mai apropiat de marginea tablei. Deci **1... Re5** (câmpul cel mai central). Albul trebuie să ia regelui negru acest câmp, de aceea pregăteşte o manevră de aşteptare. **2. Nd2 Rd6 3. Nf4+**, după care regele negru mai are la dispoziţie doar câmpurile (mai bune) c5 şi e6. Făcînd abstracţie de variantele

secundare ce pot interveni, jocul ar putea continua astfel: **3... Rc5 4. Rc3 Rb5 5. Nf4+ Rc5 6. Rc3 Rb5 7. Ne3 Ra6 8. Nc6** (se limitează mobilitatea regelui negru) **8... Ra5 9. Rc4 Ra6 10. Rc5 Ra5 11. Nf4 Ra6 12. Nc7 Ra7 13. Ne4 Ra6 14. Rc6 Ra7 15. Nd3 Ra8 16. Nf4 Ra7 17. Rc7!** (regele alb a ajuns pe câmpul cheie) **17... Ra8** (urmează mutările tipice de mat, avînd grijă de a lăsa un câmp de refugiu regelui advers) **18. Ne5 Ra7 19. Nd4+ Ra8 20. Ne4#**.

În încheiere, precizăm că în ultimii ani, o analiză pe computer a demonstrat că doi nebuni şi rege cîştigă întotdeauna împotriva unui cal şi rege.

A doua posibilitate de încheiere a partidei – remiza

Desigur nu toate partidele se încheie cu victoria uneia din părţi. Sunt cazuri (în prezent din ce în ce mai frecvente) în care partida se încheie la egalitate. În această situaţie, fiecare jucător obţine cîte o jumătate de punct.

Situaţia propriu-zis de remiză este aceea în care ambii jucători au rămas doar cu regele pe tablă. De asemenea, remiza se consemnează şi în poziţiile în care, deşi una din părţi deţine avantaj material, acesta nu este suficient pentru obţinerea matului, ca de exemplu:

– rege contra rege şi o figură uşoară
– rege contra rege şi doi cai
– alte finaluri în care sunt în joc forţe egale de ambele părţi.

Remiza prin şahul etern

Uneori una din părţi care deţine o poziţie mai slabă are posibilitatea ca, de fiecare dată cînd îi revine rîndul la mutare, să dea şah regelui advers, fără a-l putea pune într-o situaţie de mat.

Albul are doi pioni în minus, iar regele său este ameninţat de mat. E suficient ca negrul să joace ... Dg2 pentru ca lupta să se încheie în favoarea sa. Cu toate acestea, albul la mutare salvează partida graţie şahului etern: **1. De8+ Rb7 2. Dc6+ Rc8 3. De8+** şi poziţia se repetă la infinit.

Într-o altă poziţie, albul la mutare, cu material mai puţin, salvează partida datorită posibilităţii de a da şah etern: **1. Db8+ Dg8 2. De5+ Dg7** cu remiză.

În cele mai frecvente cazuri figura care ţine regele advers în şah continuu este dama (ca în exemplele de mai sus). Acest rol îl poate juca oricare dintre celelalte figuri; de ex. turnul:

Albul pare pierdut, datorită ameninţării 1... Te7. Din fericire pentru el, fiind la mutare, are posibilitatea de a se salva prin şah etern: **1. Tg7+ Rh8 2. Th7+ Rg8 3. Thg7+** ş.a.m.d.

În diagramele următoare, prezentăm cîte un exemplu în care şahul etern este executat de nebun, respectiv mecanismul cal+turn.

Deşi cu un turn mai puţin, albul forţează remiza: **1. Nd4+ Rf8 2. Nc5+ Rg7 3. Nd4+ Rh6 4. Ne3+ Rg7** şi situaţia se repetă.

1. Ch7+ Re8 2. Cf6+ Rf8 3. Ch7+ Rg8 4. Cf6+ Rf8 (4... Rh8 5. Th7#) 1/2-1/2

Remiza prin poziţia de pat

Patul reprezintă o altă modalitate de a obţine remiza. Prin pat înţelegem acea poziţie în care un

jucător la mutare constată că nu mai are posibilitatea de a o efectua. La şahiştii începători întîlnim frecvent poziţii de pat datorate neatenţiei (survenite adeseori în poziţii superioare pentru una din părţi).

Iată o combinaţie simplă în urma căreia partea aflată în inferioritate obţine forţat patul. **1. b6+! Rc6** (1... Rb8 2. Rb5 ə) **2. b7 Rc7 3. Ra7 Nb7** şi albul e în imposibilitatea de a muta.

În cazul jucătorilor experimentaţi, poziţiile de pat nu sunt rezultatul întîmplării, ci se obţin în urma unor calcule precise ale variantelor (de obicei combinative), ce pot transforma o partidă teoretic pierdută într-o remiză nesperată.

Alte reguli de validare a remizei

În afara cazurilor arătate anterior, remiza poate fi consemnată şi prin înţelegerea jucătorilor care, din diferite motive, preferă această soluţie în locul unei lupte ce ar putea da naştere elementului surpriză. Motivele ar putea fi diverse, ca de pildă:

– poziţia este considerată de către ambii jucători ca fiind perfect egală şi fără nici o şansă de pătrundere în dispozitivul advers a vreuneia dintre părţi (cazul poziţiilor blocate sau a finalurilor teoretice de remiză).

Remiza se mai poate consemna şi la repetarea de trei ori a aceleiaşi poziţii survenite la un moment dat în partidă.

Remiza o poate cere cel care, aflîndu-se la mutare, demonstrează că, prin mutarea ce urmează să o efectueze, poziţia rezultată este identică cu cel puţin altele două survenite anterior în partidă.

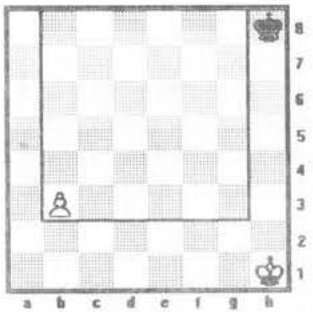
În sfîrşit, o altă regulă ţine de limitarea timpului orar al desfăşurării unei partide şi intervine atunci cînd de la ultimul schimb sau captură de piesă s-au efectuat 50 de mutări de o parte şi de alta. Numărul de 50 de mutări se măreşte în cazul unor poziţii complexe teoretice ce necesită un număr mai mare de mutări, cum ar fi:

– turn şi nebun contra turn
– doi cai contra un pion
– damă şi pion contra damă
– unele poziţii cu turn şi pion contra nebun şi pion.

Regula pătratului. Opoziţia

Pentru a stabili dacă în anumite finaluri regele are posibilitatea de a opri la timp (sau în condiţii bune) un pion advers ce se deplasează spre câmpul de transformare, este necesară însuşirea regulilor pătratului şi opoziţiei.

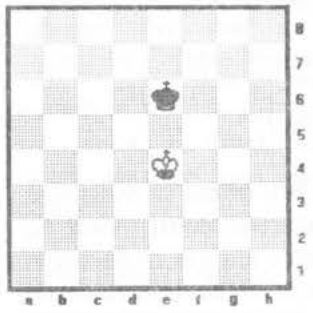
Latura pătratului imaginat pe tabla de joc cuprinde pionul şi câmpurile pe care acesta le are de străbătut pînă la linia de transformare, conturîndu-se între pion şi zona în care se găseşte regele advers.



În diagramă, pătratul este b3-b8-f8-f3. Cu negrul la mutare, poziţia este remiză întrucît regele său pătrunde în pătrat, oprind transformarea. Dacă albul este la mutare, regele negru nu mai poate interveni.

Regula pătratului trebuie aplicată cu atenţie în cazul în care pionul se află în poziţia sa iniţială, deoarece în acest caz pionul putînd înainta cu două câmpuri, pătratul îşi restrînge brusc dimensiunile.

Opoziţia reprezintă poziţia cînd cei doi regi se găsesc faţă în faţă la distanţă de un câmp unul faţă de celălalt. De cele mai multe ori partea ce trebuie să părăsească opoziţia (cea care este la mutare) intră în dezavantaj, în general hotărîtor, pentru rezolvarea problemei cîştigului sau a salvării unui final inferior.



Zuzgwang-ul

Se prezintă ca fiind o situaţie aparte ce poate interveni pe parcursul partidei atunci cînd una din părţi, fiind la mutare, nu dispune decît de continuări ce-l aduc forţat în dezavantaj material sau poziţional. Un exemplu celebru de zugzwang îl conţine partida Sämich-Nimzovici, ilustrată anterior în text.

Cîteva procedee şi elemente de bază ale procesului de luptă

Atacul direct

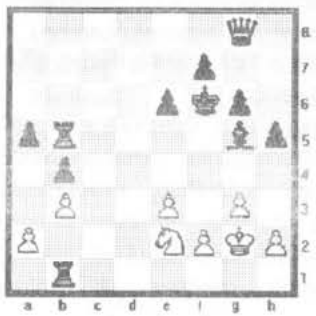
Reprezintă acţiunea simplă cea mai frecvent folosită prin care se poate cîştiga timp şi spaţiu, necesare desfăşurării în bune condiţii a unor acţiuni proprii. Etapa care precede atacul este *ameninţarea* efectuării acestuia. Cu cît ea este mai repede realizată, cu atît este mai eficientă.

Atacul dublu

O apărare mai dificilă se realizează în cazul atacului dublu. Acest tip de atac poate lua mai multe forme dintre care prezentăm cîteva cazuri specifice mai frecvent întîlnite în practică.

O piesă proprie atacă două piese adverse

Reprezintă forma cea mai simplă a atacului dublu şi se poate efectua la fel ca în cazul atacului direct cu oricare dintre piese, inclusiv cu regele.



În acest exemplu, atacul dublu este efectuat de către piesa cu cea mai mare rază de acţiune: **1. Dd8+ Rg7 2. Dd3** şi dama atacă simultan cele două turnuri lipsite de apărare, dintre care unul va fi inevitabil capturat.

Un aspect mai complex este ilustrat mai sus, unde atacul dublu se desfăşoară cu calul şi intervine după un ingenios sacrificiu de damă:

1... Dh1+ (dacă negrul încearcă imediat să captureze nebunul, atunci albul prin şahul cu dama la b6 îşi recuperează figura, obţinînd astfel un final cu un pion în plus) **2. Rc2** (la 2... Ra2 urmează 2... Da1+! 3. Ra1 Cb3+ urmat de 4... Ca5 cu cîştigul figurii) **2... Dc1+! 3. Rc1 Cb3+** şi astfel după **4... Ca5** atacul dublu s-a soldat cu acelaşi rezultat ca în varianta precedentă.

Atacul dublu cu pionul (furculiţa):

1. hg6+ Rg6 (forţat, astfel se pierde turnul) şi după **2. ef5+** se pierde calul.

În acest caz, procedeul are loc după sacrificiul turnului pentru nebun: **1. Tc7! Tc7 2.d6!** şi albul rămîne cu o figură în plus.

Atacul dublu cu turnul:

1. f8D+ (cea mai bună continuare, întrucît la 1. Td8+ Rg7 cîmpul f8 este apărat) **1... Tf8 2. Td6!** şi una dintre cele două figuri atacate va fi capturată.

Atacul dublu cu nebunul:

1. Dh6+ (în faţa ameninţării aparent imparabile de mat, albul se salvează cu o ingenioasă manevră care duce la remiză) **1... Rg4 2. Dg5!** (dama albă continuă atacul direct asupra regelui negru) **2... Rg5 3. Nf4+** şi după atacul dublu executat cu nebunul, remiza este inevitabilă în toate variantele.

Atacul dublu cu regele:

1. Rd8 Ca7 2. Rc7 şi atacul dublu **3. Rb8** ce se va solda cu cîştigul forţat al ambelor figuri nu mai poate fi împiedecat.

Legătura

Reprezintă o metodă eficientă de atac ce are drept scop limitarea mobilităţii unor piese adverse. Ea joacă un rol deosebit de important în procesul luptei şi poate fi realizată în linie de către damă, turn sau nebun. Ea devine cu atît mai puternică cu cît posibilităţile de susţinere a piesei legate sau de eliminare a legăturii sunt reduse şi nu se pot realiza în condiţii bune. În acest caz, partea atacatoare are posibilitatea de a mări sistematic presiunea prin concentrarea mai multor piese asupra obiectivului advers sau asupra unor cîmpuri importante pe care piesa legată avea rolul să le protejeze. Cînd este legată o piesă ce protejează regele, legătura se numeşte *absolută* (în acel moment piesa ce proteja nu se poate deplasa). În celelalte cazuri spunem că avem de-a face cu o legătură *relativă* (semilegătură), întrucît piesa apărătoare se poate deplasa, dar prin aceasta figura mai valoroasă se expune atacului direct advers.

Atacul prin descoperire

Se poate realiza prin deplasarea unei figuri ce descoperă raza de acţiune a alteia. Practic, forţa celor două figuri este unită, manifestîndu-se printr-o singură mutare. Acest tip de relaţie are o deosebită eficienţă, putîndu-se manifesta pregnant în toate fazele partidei printr-o mare varietate de forme.
În cazul *şahului prin descoperire* acţiunea figurii descoperite se îndreaptă chiar asupra regelui advers. Acest procedeu are o mare valoare practică, întrucît piesa care descoperă este invulnerabilă, putînd astfel lua sub atac sau captura una adversă. După caz, acea figură se poate deplasa pe un cîmp protejat sau spre un altul deosebit de important al poziţiei respective.

Drept exemplu, să revedem o poziţie rămasă celebră, survenită în partida C.Torre-Em.Lasker Moscova 1923.

Prin ultima sa mutare **1. Ce3**, albul obligă dama neagră să părăsească cîmpul d5. Dorind probabil să menţină legătura nebunului alb din g5, Lasker joacă **1... Db5??**, nebănuind o resursă spectaculoasă a albului. A urmat **2. Nf6!!**, mutare ce provoacă o gamă întreagă de elemente tactice. Prin descoperire, dama albă este lăsată sub atacul direct al celei negre, la rîndul ei neapărată. Următoarea mutare a negrului este forţată şi nu poate împiedeca suita de şahuri prin descoperire care va conduce în final la un avantaj material copleşitor de partea albului. A urmat **2... Dh5 3. Tg7+ Rh8** după care bateria T+N devine invulnerabilă şi acţionează ca o "morişcă": **4. Tf7+ Rg8 5. Tg7+ Rh8 6. Tb7+ Rg8 7. Tg7+ Rh8 8. Tg5+ Rh7 9. Th5**. După ce turnul a capturat tot ce era posibil, inclusiv şi-a recîştigat dama, poziţia negrului este pierdută, datorită dezechilibrului material existent pe tabla de joc.

Şahul dublu este o altă formă a şahului prin descoperire şi se produce atunci cînd figura descoperitoare dă şah la rîndul ei. Apărarea în faţa acestui procedeu nu se poate realiza decît prin deplasarea regelui.
Putem concluziona că ameninţarea regelui (şahul), atacul dublu şi captura reprezintă mutări care în bună măsură forţează răspunsul adversarului (de cele mai multe ori acesta fiind unic).

Timpul (tempoul)

Noţiunea de timp în jocul de şah se referă la succesiunea alternativă a mutărilor. Deci un timp este echivalentul unei mutări. În decursul partidei timpul joacă un rol extrem de important şi orice mutare cu tempo (cîştig de timp) poate ajuta fie la obţinerea unei superiorităţi în dezvoltare sau la organizarea unor ameninţări decisive înainte ca adversarul să aibă timpul necesar organizării unei apărări satisfăcătoare, fie la realizarea unor condiţii necesare rezolvării cu succes a unui final de partidă. Atacul figurilor cu pionii reprezintă cel mai elementar cîştig de tempo. Orice mutare fără scop este considerată o pierdere de tempo. Putem afirma că timpul este un element ce condiţionează din umbră întreaga tehnică de desfăşurare a unei partide.

Spațiul

Am observat cu ușurință că toate cele 64 de câmpuri ale tablei au aceeași dimensiune. Nu același lucru putem spune însă și despre valoarea acestora. Prezența pieselor schimbă radical situația, întrucît se constată superioritatea celor aflate pe câmpurile centrale față de cele care ocupă poziții marginale. Într-adevăr, o figură plasată pe un câmp marginal își pierde în mod sensibil din forța de luptă (datorită razei mai mici de acțiune), în timp ce una așezată pe unul central își pune în valoare întregul său potențial de acțiune. Datorită acestui element, câmpurile centrale se dovedesc a fi mai valoroase decît celelalte.

Câmpurile ocupate împreună cu cele controlate de către figurile uneia din părți reprezintă *spațiul* deținut în poziția respectivă, la un moment dat pe eșichier. Cu cît este mai mare față de cel advers, cu atît mai mult efectuarea diferitelor regrupări și manevre strategice poate asigura un substanțial avantaj de poziție.

Finaluri simple de partidă

În cadrul acestei teme vom expune sumar metodica rezolvării cu succes a unor poziții tipice întîlnite în finalul partidelor.

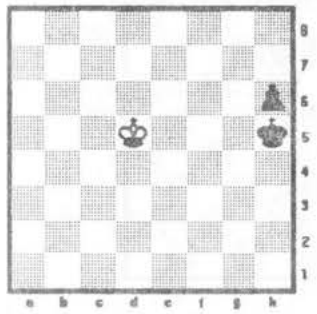
Finalul partidei de șah prezintă aspecte la fel de complexe ca și celelalte două părți ale sale. Numărul pozițiilor ce pot surveni în finalul de partidă este imens și studierea tuturor acestor poziții este imposibil. Posibil este însă cunoașterea unor metode cu ajutorul cărora putem aprecia și stabili șansele părților în pozițiile respective.

În final contează foarte mult așezarea pionilor și forța relativă a figurilor care acum crește simțitor. De multe ori regele poate atinge o forță relativ egală cu a unei figuri ușoare. O mare parte a pozițiilor de final poate fi rezolvată prin compararea ideilor cu cele studiate în cadrul pozițiilor tipice apropiate. În afara finalurilor tip ce sunt analizate în cadrul lucrării, prezentăm și cîteva reguli generale după care ne putem orienta într-o altă varietate de poziții. Bineînțeles că aceste reguli, fiind relative, cuprind și excepții. Cu o parte din ele ne vom întîlni mai tîrziu în cadrul analizelor unor partide.

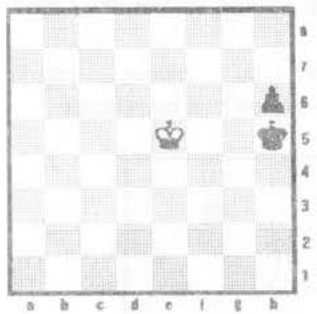
Rege și pion contra rege

În acest tip de final, deosebit de importantă este poziția regelui aflat singur în raport de pion, respectiv dacă acesta se află în pătratul pionului sau nu. În cazul cînd pionul poate fi oprit în drumul spre transformare, principalul element devine poziția celor doi regi, unul față de celălalt și amîndoi față de pion.

Se evidențiază astfel regula opoziției.



În poziția din diagrama de mai sus, regele aflat singur se găsește în pătratul pionului "h", dar el nu poate opri înaintarea acestuia datorită acțiunii stînjenitoare a regelui advers. Astfel: **1. Re4 Rg4** (s-a obținut opoziția cîștigătoare) **2. Re3 Rg3 3. Re2 Rg2 4. Re3 h5** după care pionul se transformă.

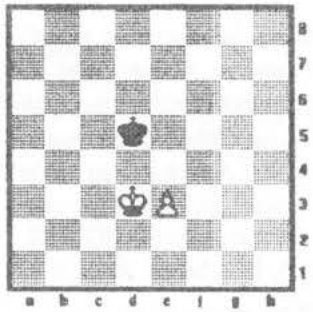


În acest exemplu, este foarte important cine se află la mutare. Regele alb se găsește acum cu un cîmp mai aproape față de pionul negru. Dacă se află la mutare, el obține opoziția laterală (blocarea regelui advers la marginea tablei) și implicit remiza: **1. Rf4 Rh4 2. Rf3 Rh3** (în cazul pionilor marginali "a" și "h" nu se cîștigă dacă regele părții slabe are acces pe un cîmp aflat în față pe direcția de transformare a pionului) **3.Rf2 Rh2 4. Rf1 h5 5. Rf2 h4 6. Rf1 h3 7. Rf2** cu remiză.

În aceste poziții tip, pionii marginali se dovedesc a fi mai slabi decît cei ce se deplasează pe celelalte coloane.

Acum nu mai funcționează opoziția laterală, ci numai cea frontală. Albul cîștigă indiferent cine se află la mutare. Negrul la mutare continuă cu: **1... Rb5 2. Rf5 Rc5 3. Re6** cu cîștig. Dacă 2... Rb6 3. Re6 Rc7 4. Re7 (opoziția laterală cîștigătoare) și susținut, pionul se transformă.

În următoarele două exemple, regele aflat singur se găsește la un cîmp în fața pionului, situație în care, cu o apărare corectă, el menține echilibrul.



Indiferent cine mută, negrul va trebui să manevreze astfel încât atunci cînd regele său ajunge pe ultima linie să dețină opoziția cu mutarea la adversar. **1. e4+ Re6** (sau 1... Re5) **2. Rd4 Rd6 3. e5+ Re6 4. Re4 Re7 5. Rf5 Rf7!** (manevra corectă, în continuare repetîndu-se același procedeu) **6. e6+ Re7 7. Re5 Re8! 8. Rd6** (sau 8. Rf6 Rf8) **8... Rd8!** negrul a obținut opoziția cu mutarea la adversar, deci remiza: **9. e7+ Re8**.

Observație: pentru remiză, este important ca pionul să înaintezepe penultima linie cu șah.

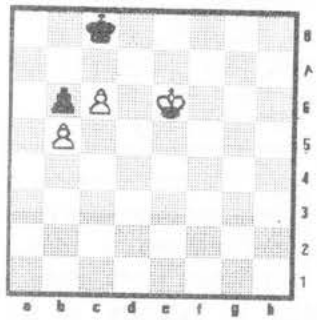
Dacă negrul alege **8... Re8?**, opoziția devine decisivă: **2. e7 Rf7 3. Rd7** cu transformare.

Același rezultat se obține și în cazul următor.

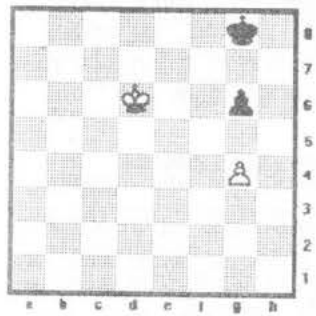
Regele alb se află cu un cîmp în fața pionului propriu. Acum el păstrează în rezervă o mutare de pion, element decisiv în lupta pentru păstrarea opoziției. **1. d4** (dacă albul s-ar afla la mutare în poziția rezultată, ar trebui să-și deplaseze regele lateral și negrul l-ar împiedeca să pătrundă prin manevra cunoscută) **1... Re7 2. Rc6 Rd8 3. Rd6 Rc8 4. Re7 Rc7 5. d5+-**.

Încheiem cu cîteva poziții instructive ceva mai complicate.

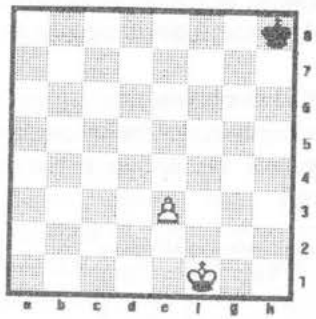
Doi pioni răzleți cîștigă: **1... Re6 2. g6! Re7 3. Rc2 Rf8 4. e6!** după care unul dintre pioni se transformă fără ajutorul regelui.



O poziție de excepție în care albul poate cîștiga doar sacrificînd pionul "c": **1. c7! Rc7 2. Re7 Rc8 3. Rd6 Rb7 4. Rd7 Rb8 5. Rc6 Rc8 6. Rb6 Rb8 7. Rc6 Rc8 8. b6 Rb8 9. b7 Ra7 10. Rc7**.



Un interesant studiu în care ne întîlnim din nou cu problema opoziției: **1. g5! Rf7 2. Rd7 Rf8 3. Re6 Rg7 4. Re7 Rg8 5. Rf6 Rh7 6. Rf7 Rh8 7. Rg6 Rg8 8. Rh6 Rh8 9. g6 Rg8 10. g7**.



Pentru a putea cîștiga, albul trebuie să ocupe unul dintre cîmpurile importante: f5, e5, d5. Bineînțeles, el alege cîmpul cel mai îndepărtat de regele advers, respectiv d5. 1. **Re2!** (nu 1. Rf2 2. Rg7 2. Rf3 Rf7! remiză) **1... Rg7 2. Rd3 Rf6 3. Rd4! Re6 4. Re4** și cîștigă opoziția.

Poziția reprezintă un celebru studiu al marelui maestru ceh R.Reti. Pionul alb pare pierdut, iar cel negru de neoprit în marșul său spre transformare. Totuși, după **1. Rg7 h4 2. Rf6 h3 Re5 h2 4. c7 h1D 5. c8D+** poziția este remiză. Dacă negrul ar apropia regele de pionul alb în loc să avanseze

pionul, albul ar cîştiga timp pentru a intra în pătratul pionul advers.

Turn şi pion contra turn

Foarte frecvent, în finalul partidei întîlnim tipul de poziţie expus în diagramă.

Regele părţii mai slabe este izolat la distanţă de o coloană faţă de pion şi regele advers.

Metoda de cîştig într-un astfel de caz a fost arătată încă din anul 1847 de către spaniolul Lucena: **1... Tg3**. Negrul încearcă împiedecarea deblocării pionului de propriul rege şi de aceea menţine turnul pe coloana "g". **2. Te4!** (constituirea aşa zisului pod de apărare pe linia a 4-a împotriva şahurilor adverse) **2... Tg1 3. Td4+ Rc7 4. Re7 Te1+ 5. Rf6 Tf1+ 6. Re6 Te1+** (după mutarea de aşteptare 6... Tf2, urmează Td4-d5 şi f5) **7. Rf5** cu cîştig.

Partea aflată în superioritate cîştigă în toate poziţiile asemănătoare, excepţie făcînd poziţiile cu pioni aflaţi pe coloanele marginale "a"şi "h".

Poziţia de mai sus reprezintă cheia metodei de obţinere a remizei atunci cînd regele părţii aflate în inferioritate se găseşte în faţa pionului. Observăm că turnul negru din h6 nu permite regelui alb pătrunderea pe orizontala a 6-a de unde ar putea crea ameninţări de mat. El trebuie să se menţină pe această linie pînă cînd albul va promova pionul: **1. e6 Th1!** după care urmează fie şahul etern, fie capturarea pionului, fie schimbul turnului ducînd la un final cu pion ce nu poate fi cîştigat.

Nebuni de culori diferite

De cele mai multe ori, în astfel de finaluri, avantajul unuia sau mai multor pioni în plus se poate dovedi insuficient pentru victorie. De asemenea, pionul marginal şi nebunul de culoare diferită de cea a cîmpului de transformare nu pot cîştiga împotriva regelui advers aflat singur, dacă acesta reuşeşte să ocupe cîmpul de transformare.

În poziţia de mai sus, negrul deplasează nebunul pe diagonala mare, urmînd ca după venirea regelui alb şi înaintarea regelui alb pînă la f6, să urmeze **1... Nf6 2. Rf6** pat.

Nebunul este mai puternic decît calul în poziţii deschise, cu pioni pe ambele flancuri, în special cînd nu există posibilităţi de formare a unui pion liber depărtat de regele advers.

Superioritatea nebunului constă în mobilitatea sa mai mare, putîndu-se deplasa rapid de pe un flanc pe celălalt, precum şi în posibilitatea de a apăra sau ataca în acelaşi timp două cîmpuri depărtate unul de celălalt. De asemenea, nebunul poate executa mutări de aşteptare (cîştiguri de tempo), iar calul nu.

Calul poate fi superior nebunului în poziţii cu pioni blocaţi pe cîmpuri de aceeaşi culoare cu nebunul advers, acesta fiind redus la pasivitate şi jucînd doar rolul de apărător. De asemenea, calul poate controla cîmpuri de ambele culori şi poate executa mai uşor atacuri duble.

Perechea de nebuni

De multe ori vom întîlni noţiunea de avantaj al perechii de nebuni. În cazul poziţiilor deschise, avantajul acesteia poate fi mai pronunţat atunci cînd se confruntă cu doi cai sau un cal şi nebun, întrucît acum şi nebunii vor controla cîmpuri de ambele culori. Ei se pot constitui încă din jocul de mijloc într-un eficient mecanism de atac asupra regelui. Tragem concluzia că nebunul este figura ce depinde mult de structura pionilor, fiind de preferat ca aceasta să nu-i stînjenească mobilitatea.

Turnul şi doi pioni legaţi cîştigă relativ uşor împotriva turnului în cele mai multe poziţii. Ceva mai greu cîştigă în situaţiile în care pionii sînt dispersaţi.

Turnul poate cîştiga împotriva unei figuri uşore numai în poziţii de excepţie, în care regele advers

este constrîns la margine, iar figura este rău plasată.

Dama poate cîştiga împotriva a două figuri uşoare numai dacă pe tablă se găsesc şi pioni.Finalul de damă şi pion contra damă se poate cîştiga dacă partea activă poate scăpa de şahul etern, propulsînd pionul în prima fază pînă pe penultima linie.

Introducere în teoria deschiderilor

Partida de şah se împarte în trei părţi, denumite faze: deschiderea, jocul de mijloc şi finalul.
Deschiderea reprezintă faza de început a partidei în care are loc mobilizarea generală a forţelor în vederea declanşării acţiunilor viitoare cu caracter restrîns şi bine definit. La începutul jocului se recomandă dezvoltarea pionilor, îndeosebi cei centrali. Aceştia trebuie să asigure controlul unor cîmpuri importante şi vor putea proteja propriile figuri de eventuale atacuri adverse neplăcute. În continuare, orice mutare de pion trebuie făcută însă numai cu un scop precis, întrucît deplasarea lor poate lăsa anumite cîmpuri importante descoperite, oferind părţii adverse obiective precise de atac. Urmează apoi plasarea figurilor uşoare pe poziţii optime de exercitare a unor presiuni asupra sectorului advers, fără a împiedeca însă mobilitatea altor piese proprii. După rocadă, în funcţie de situaţiile ivite, vor intra în joc şi figurile grele avînd deocamdată rolul de a presa de la distanţă pe coloanele semideschise ori deschise în vederea apărării sau susţinerii unor acţiuni din centru şi pe flancuri. După încheierea dezvoltării vom lua unele măsuri pentru regruparea figurilor proprii în funcţie de noile cerinţe apărute pe tablă. Importantă devine acum executarea manevrelor cu viteză şi precizie maximă, mobilitatea şi cooperarea tuturor forţelor, protecţia acestora, stingherirea figurilor adverse, cucerirea de spaţiu, timp etc.
Pe parcursul primelor 10-20 de mutări, ambele părţi dispun de un număr foarte mare de posibilităţi, riguros sistematizate şi analizate în teoria deschiderilor. Cunoaşterea variantelor şi corecta interpretare a acestora permite evitarea din start a unor curse sau mutări greşite ce nu ar mai putea oferi ulterior posibilitatea elaborării unor linii de joc optime, conforme cu spiritul de ansamblu sau caracterului real al poziţiilor rezultate.
Teoria deschiderilor este într-o continuă înflorire, fiind îmbogăţită mereu de practică şi ei îi este destinată o literatură de proporţii impresionante. Printre cele mai reuşite şi complete lucrări remarcăm colecţia "Enciclopediilor"

editate în Serbia, grupate în cinci volume după cum urmează:
volumul A:
– variante ce încep cu mutarea 1. d2-d4 la care negrul răspunde cu alte mutări decît 1... d7-d5 şi 1... Cg8-f6.
– sisteme ce încep cu 1. d2-d4 Cg8–f6 şi albul răspunde oricum în afară de 2. c2-c4.
– toate posibilităţile în care se începe jocul cu alte mutări decît 1. e2-e4 şi 1. d2-d4
– deschideri ce încep cu 1. d2-d4 Cg8-f6 2. c2-c4, iar negrul răspunde oricum în afară de 2... e7-e6 şi 2... g7-g6.
volumul B:
– sisteme ce încep cu 1. e2-e4 şi negrul nu răspunde cu 1... c7-c5, 1... e7-e6, 1... e7-e5.
– apărarea siciliană 1. e2-e4 c7-c5
volumul C:
– apărarea franceză 1. e2–e4 e7-e6 şi tot ceea ce începe cu 1. e2-e4 e4-e5.
volumul D:
– albul începe cu 1. d2-d4, iar negrul răspunde cu 1... d7-d5
– apărarea Grünfeld 1. d2-d4 Cg8-f6 2. c2-c4 g7-g6 3. Cb1-c3 d7-d5
volumul E:
– apărarea Nimzovici şi indiana damei 1. d2-d4 Cg8-f6 2. c2-c4 e7-e6
– alte posibilităţi ale negrului după 1. d2-d4 Cg8-f6 2. c2-c4 g7-g6 şi negrul nu continuă cu d7-d5.

Începătorul nu trebuie să se grăbească cu învăţarea variantelor teoretice, întrucît înţelegerea subtilităţilor acestora necesită mai întîi cunoaşterea perfectă a principiilor, după care au fost concepute şi implicit a ideilor de bază pe care le pot oferi în continuarea jocului.
Folositor este deocamdată fixarea unui repertoriu restrîns ce va fi însuşit şi dezvoltat în timp, paralel cu perfecţionarea şi înţelegerea profundă a tehnicii şahiste.
Recomandăm cititorilor studiul uneia dintre cele mai valoroase lucrări tradusă şi la noi şi anume "Teoria deschiderilor în şah"' în 2 volume de Paul Keres.
În contextul celor expuse anterior precum şi datorită necesităţii de a condensa un volum mare de informaţie într-un spaţiu restrîns, autorul a considerat că în cadrul lucrării de faţă nu este necesar deocamdată şi nici folositoare expunerea unei sistematizări ample a variantelor teoretice, ci numai o introducere succintă cuprinzînd doar cele cinci mari grupe în care sînt împărţite la noi deschiderile cu denumirea şi mutările caracteristice de bază. Vom sublinia că denumirea acestora provine fie de la locul de origine (unde au fost jucate prima oară), fie după numele celor care le-au inventat:
În cadrul deschiderilor ne vom întîlni cu situaţii în care una din

părți sacrifică cel mai frecvent un pion, încă de la primele mutări. Acestea sînt gambiturile şi le vom prezenta separat.

Deschideri deschise 1. e4 e5

Apărarea berlineză **1. e4 e5 2. Nc4 Cf6**

3. f4 d5 4. ed5 e4 5. d3! Ng4 6. Ce2 Nc5 7. d4 Nd6 8. Cbc3 Cbd7 =

3... Ce4 4. d3 Cd6 5. Nb3 e4 6. de4 Ce4 7. Nf7 Rf7 8. Dd5 Re8 9. De4 De7 10. Cc3 c6 ∓

3. d4 ed4 4. Cf3 Ce4 5. Dd4 Cf6 6. Ng5 Ne7 7. Cc3)

3. d3 d5 4. ed5 Cd5 5. Cf3 Cc6 6. 0-0 Nc5 7. Te1 0-0 8. Ce5 Dh4! 9. Df3 Cf6)

Partida italiană **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5**

Deschidere cunoscută încă din sec. al XVI-lea, în special datorită maeştrilor italieni. În prezent ea este destul de frecvent jucată, studiul său fiind mereu îmbogăţit de practică.

4. Cc3 Cf6 5. d3 d6 6. Ng5 h6 7. Nf6 Df6 8. Cd5 Dd8 9. c3 Ce7 10. b4 Cd5 11. bc5 Ce7

4. c3! De7 5. d4 Nb6 6. 0-0 d6 7. a4 a6 8. h3 Cf6 9. Te1 0-0 10. b4 %

4... Cf6 5. d4 ed4 6. cd4 Nb4+ 7. Cc3!? Ce4 8. 0-0 Nc3 9. d5! Nf6! 10. Te1 Ce7 11. Te4 d6 12. Ng5 Ng5 13. Cg5 0-0 14. Ch7! Rh7 15. Dh5+ Rg8 16. Th4 f5!)

Jocul celor doi, trei şi patru cai **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6**

Datorită asaltului limitat al pionilor şi posibilităţilor rapide de schimb a figurilor, jocul cailor a fost mult timp considerat ca fiind o deschidere paşnică. Teoria modernă evidenţiază însă şi aici numeroase posibilităţi tactice.

3. Nc4 Cf6 4. Cg5 d5 5. ed5 Ca5 6. Nb5+ c6 7. dc6 bc6 8. Ne2 h6 9. Cf3 e4 10. Ce5 Nd6 11. d4 ed3! 12. Cd3 Dc7 13. h3 0-0 14. 0-0 Tb8 &

3. Cc3 Nb4 4. Cd5 Cf6 5. Cb4 Cb4 6. Ce5 De7 7. d4 d6 8. a3! de5 9. ab4 ed4 10. Dd4 De4+ 11. De4+ Ce4 ±

3... Cf6 4. Nb5 Nb4 5. 0-0 0-0 6. d3 Nc3 7. bc3 d6 8. Ng5! De7 9. Te1 Cd8 10. d4 Ce6 11. Nc1! c5 12. d5 Cc7 13. Nd3 =

Apărarea Philidor **1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. d4**

3... f5 4. Nc4 fe4 5. Ce5 d5 6. Dh5+ g6 7. Cg6 Cf6 8. De5+ Ne7 9. Nb5+ c6 10. Ce7 De7 11. De7 Re7 12. Ne2 Tg8 13. g3 '

3... Cd7 4. Nc4 c6 5. 0-0 Ne7 de5 de5 7. Cg5 Ng5 8. Dh5 g6 9. Dg5 Dg5 10. Ng5 ' (Keres)

Apărarea rusă **1. e4 e5 2. Cf3 Cf6**

Studiată la începutul sec. al XIX-lea de primul mare mestru al Rusiei A.Petrov, este jucată astăzi cu multă încredere la turnee de cel mai înalt nivel. Caracteristica principală o constituie contraatacul rapid asupra pionului e4.

3. Ce5 d6 4. Cf3 Ce4 5. De2 De7 6. d3 Cf6 7. Ng5 De2+ 8. Ne2 Ne7 9. Cc3 c6! 10. b4 Cbd7 11. 0-0 Cf8 12. b5 Ce6 = Spasski-Karpov Linares 1981

5. d4 d5 6. Nd3 Ne7 7. 0-0 Cc6 8. c4 Cb4 9. Ne2 0-0 10. Cc3 Ne6 11. Ne3 Nf5!? 12. Tc1 dc4 13. Nc4 c6 14. Ce5! ± Hübner-Timman Meciurile candidaţilor 1991

3... Ce4? 4. De2 d5 5. d3 De7 6. de4 De5 7. ed5 +-

3. d4 ed4 e5 Ce4! 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Cc3 Cc6 8. Df4 Cf5! 9. Nb5 Nd6 10. De4+ De7 11. Ng5! f6! 12. Nd2 Nd7 13. 0-0-0 De4 = Kasparov-Karpov New York 1993

3... Ce4 4. Nd3 d5 5. Ce5 Cd7! 6. Cd7 Nd7 7. 0-0 Dh4 8. c4 0-0-0 9. c5 g5 10. Cc3! Ng7! 11. Ce2 The8 12. De1 Cf6 13. Dd2 Ce4 & J.Polgar-Gaprindaşvili Novi Sad 1990

Partida spaniolă **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6! 4. Na4 Cf6 5. 0-0 Ne7 6. Te1 b5 7. Nb3 d6 8. c3 0-0**

Sistem de joc complex, cu analize ample, fundamentale, intrat în repertoriul a numeroşi mari maeştri de elită: Karpov, Anand etc. Albul tinde către stăpînirea zonei centrale şi pregăteşte atacul pe flancul regelui. Cu metode diverse, negrul menţine controlul centrului şi elaborează acţiuni pe flancul damei, urmărind şi ideea unei contralovituri în centru.

9. h3 Cd7!? 10. d4 Nf6! 11. a4! Nb7 12. ab5 ab5 13. Ta8 Da8 14. d5 Ca5 15. Nc2 Cc4! = Kasparov-Karpov New York 1990

9. h3 Nb7! 10. d4 Te8 11. Cbd2 Nf8 12. a4 h6 13. Nc2 ed4 14. cd4 Cb4 15. Nb1 c5 16. d5 Cfd7! 17. Ta3! f5 18. ef5 Cf6 19. Ce4 Nd5 20. Cf6 Df6 ∓

5... Ce4 6. d4 b5 7. Nb3 d5 8.. de5 Ne6 9. c3 Ne7 10. Cbd2 0-0 11. Nc2 f5 12. ef6 Cf6 =

7... d5 (atacul Marshall) 8. ed5 Cd5 9. Ce5 Ce5 10. Te5 Cf6 11. d4 Nd6 12. Te1)

4. Nc6 dc6 (varianta schimbului) 5. Cc3 f6 6. d4 ed4 7. Dd4 Dd4 8. Cd4 Nd6 9. Ne3 Ce7 10. 0-0-0 Nd7 11. Cb3 0-0-0 =

Apărarea ungară **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Ne7**
Negrul evită intrarea în variante caracteristice jocului cailor.
4. d4 ed4 5. Cd4 d6 6. 0-0 Cf6 7. Cc3 0-0 8. h3 Nd7 9. f4 Cd4 10. Dd4 Nc6 11. Ne3 ± (Keres)
Partida scoțiană **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4**
Albul deschide rapid centrul pentru a-l ocupa cu figurile.
3... ed4 4. Cd4 Cf6 5. Cc6 bc6 6. e5 De7! 7. De2 Cd5 8. c4 Na6 9. b3 0-0-0 10. g3!? Te8 11. Nb2 f6 12. Ng2 fe5 13. 0-0 h5 14. Dd2 Cf6 = Kasparov-Karpov Lyon 1990
Partida vieneză **1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. f4 d5**
4. fe5 Ce4 5. Cf3 Ng4 6. De2 Cg5 (Karpov) 7. h4 Cf3 8. gf3 Ne6 9. d4 Cc6 10. Ne3 Ne7 11. Df2 =
Deschiderea Ponziani **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. c3**
3... Cf6 4. d4 Ce4 5. d5 Cb8 6. Nd3 Cc5 7. Ce5 Cd3+ 8. Cd3 Ne7 9. 0-0 d6 10. Df3 0-0 11. Ne3 Cd7 12. Nd4 Nf6 = (Tartakover)

Deschideri semideschise

Cuprind sistemele la care negrul răspunde la 1. e4 cu alte mutări decît 1... e5.
Apărarea Alehin **1. e4 Cf6**
Introdusă în practică de genialul şahist rus A.Alehin în 1921, această apărare subtilă are la bază ideea cedării centrului, pentru ca ulterior pionii adverşi să devin obiective de atac. Viabilitatea ideii a fost unanim recunoscută, în prezent fiind frecvent folosită în marile turnee.
2. e5 Cd5 3. d4 d6 4. c4 Cb6 5. f4 de5 6. fe5 Nf5 7. Cc3 e6 8. Ne3 Nb4 9. Cf3 c5 10. Ne2 Cc6 11. 0-0 =
4. Cf3 g6 5. Nc4 Cb6 6. Nb3 Ng7 7. De2 =
Apărarea Caro-Kann **1. e4 c6 2. d4 d5**
Metodă solidă de contraatac în centru datorată germanului Caro şi austriacului Kann, care au analizat-o la sfîrşitul secolului trecut.
3. Cc3 de4 4. Ce4 Nf5 5. Cg3 Ng6 6. Cf3 Cd7 7. h4 h6 8. h5 Nh7 9. Nd3 Nd3 10. Dd3 Dc7 11. Nd2 Cgf6 12. 0-0-0 e6 13. Rb1! Ne7 =
3. e5 Nf5 4. h4 h5 5. Nd3 Nd3 6. Dd3 e6 7. Cf3 Da5+ 8. Cbd2 Da6 9. c4 Ch6 10. b3 Cf5 11. Nb2 Nb4 12. a3 Nd2 13. Rd2! ±
3. ed5 cd5 4. Nd3 Cc6 5. c3 Cf6 6. Nf4 Ng4 4. Nd3 Cc6 5. c3 Cf6 6. Nf4 Ng4 7. Db3 Ca5 8. Da4 Nd7 9. Dc2 e6 10. Cf3 Cc4 11. 0-0 Nd6 12. Ne5! ±Timman-Pomar Las Palmas 1977

Apărarea franceză **1. e4 e6 2. d4 d5**
Apărare foarte solidă, în care albul acționează pe flacul regelui, iar negrul contraatacă pe flancul damei, de unde presează asupra pionilor centrali, pregătind o eventuală subminare a acestora.
3. ed5 ed5 4. Nd3 Cc6 5. c3 varianta schimbului
3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5.0 e5 Cfd7 6. Ne7 De7. 7. f4 0-0 8. Cf3 c5 9. dc5 Cc6 10. Nd3 f6 11. ef6 Tf6) varianta clasică
4. Ng5 de4 5. Ce4 Ne7 6. Nf6 gf6 7. Cf3 f5 8. Cc3 Nf6 9. Dd2 c5! = varianta Rubinstein
4... Nb4 5. Nd3. de4 5. Ne4 Cbd7 7. Nf3 8. Nf6 Cf6 9. Cge2 c6 10. 0-0 0-0 11. Ce4 Ce4 12. Ne4 Nd6 13. Dd3 Dc7 = varianta Mac Cutcheon
4. e5 c5 5. a3 Nc3 6. bc3 varianta Nimzovici
3... Cf6 4. e5 Cd7 5. Cce2 c5 6. c3 varianta Steinitz
3. Cd2 Cf6 4. e5 Cfd7 5. f4 c5 6. c3 Cc6 varianta Tarrasch
Apărarea Pirc-Ufimțev **1. e4 d6 2. d4 Cf6 3. Cc3 g6**
4. f4 Ng7 5. Cf3 0-0 6. Nd3 Cc6 7. 0-0 e5 8. de5 fe5 9. d5 Cd4 10. Ce5 Cd5 11. Cd5 Ne5 ±
Apărarea scandinavă **1. e4 d5**
Riscînd de la început pierderea unui tempo, negrul caută să elimine stînjenitorul pion de la e4.
2. ed5 Dd5 3. Cc3 Da5 4. d4 Cf6 5. Cf3 c6 6. Nc4 Nf5 7. Nd2 e6
Apărarea siciliană **1. e4 c5 2.Cf3**
Jucată la cel mai înalte nivele, s-a dovedit a fi o armă deosebit de tăioasă ce îmbină eficace arta apărării cu cea a contraatacului.
2... d6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Ng5 varianta Najdorf sau 6. Nc4 atacul Sozin
5... e6 6. Ne2 varianta Scheveningen sau 6. g4 atacul Keres
5... g6 varianta dragonului
2... Cc6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 e5 6. Cdb5 d6 7. Ng5 varianta Celiabinsk
5... d6 6. Ng5 atacul Richter Rauzer
4... e6 5. Cc3 a6 6. Ne2 Cge7 varianta Taimanov
2... e6 3. d4 cd4 4. Cd4 a6 5. Nd3 d6 6. c4 varianta Paulsen

Deschideri închise

Cuprind sisteme ce încep cu 1. d4 şi derivă din gambitul damei. Prin natura lor, oferă o mare libertate a continuărilor cu caracter poziţional.

Deschiderea catalană **1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cf3 dc4 5. Ng2**
Gambitul damei **1. d4 d5 2.c4**
Sistem foarte diversificat, fiind cuprins într-o vastă literatură.
2... dc4 3. Cf3 Cf6 4. e3 e6 5. Nc4 c5 6. 0-0 a6 7. De2 b5 8. Nb3 Nb7 9. Cc3 Cbd7 10. Td1 Ne7 = varianta gambitului damei acceptat
2... e6 3. Cc3 Cf6 4. Cf3 Ne7 5. Ng5 0-0 6. e3 varianta clasică
4. cd5 ed5 5. Ng5 c6 6. Dc2 Ne7 e3 Cbd7 8. Cf3 0-0 9. Nd3 Te8 10. 0-0 Cf8 varianta schimbului
3... c5 4. cd4 ed5 5. Cf3 Cc6 6. g3 Cf6 7. Ng2 Ne7 8. 0-0 0-0 apărarea Tarrasch
Apărarea slavă **1. d4 d5 2. c4 c6**
3. Cf3 Cf6 4. Cc3 dc4 5. a4 Nf5 6. e3 e6 7. Nc4 Nb4 8. 0-0 Cbd7 9. De2 0-0 10. Ce5! (Karpov) ±
3. Cc3 e5 4. de5 d4 5. Ce4 Da5 6. Nd2 De5 7. Cg3 c5!? 8. Cf3 Dc7 9. e3 de 10. Ne3 Cf6 11. Nd3 ±gambitul Winavers
3... e6 4. Cf3 Cf6 5. Ng5 de4 6. e4 b5 7. e5 h6 8. Nh4 g5 9. Cg5 hg5 10. Ng5 Cbd7 11. ef6 Nb7 12. g3 c5 13. d5) gambitul anti-Meran

Deschideri semiînchise

Cuprind sisteme ce încep cu 1. d4 şi nu sînt cuprinse în celelalte grupe.
Apărarea Benoni **1. d4 Cf6 2. c4 c5 3. d5**
Deschidere complexă cu multiple posibilităţi dinamice.
3... e6 4. Cc3 ed5 5. cd5 d6 6. e4 g6 7. Cf3 Ng7 8. Ne2 0-0 9. 0-0 Te8 10. Cd2 a6 10. a4 varianta modernă
3... e5 4. Cc3 d6 5. e4 Ne7 6. Cf3 0-0 7. Nd3 a6 8. 0-0 Ce8 9. a3 g6 10. b4 b6 varianta închisă
Apărarea Nimzovici **1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4**
Oferă negrului multe posibilităţi de dezvoltare sigură.
4. e3 0-0 5. Nd3 d5 6. Cf3 c5 7. 0-0 cd4 8. ed4 dc4 9. Nc4 b6 10. Ng5 Nb7 11. Tc1 Cc6 =
4. Dc2 c5 5. dc5 Ca6 6. a3 Nc3 7. Dc3 Cc5 =
Indiana damei **1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3**
3... b6 4. g3 Nb7 5. Ng2 Ne7 6. Cc3 0-0 7. 0-0 Ce4 =
4... Na6 5. b3 Nb4 6. Nd2 Ne7 7. Ng2 d5 8. Ce5
4. a3 Nb7 5. Cc3 d5 6. cd5 Cd5 7. Dc2 Cc3 8. bc3 Ne7 9. Nb5+ c6 10. Nd3
Apărarea olandeză **1. d4 f5**

Riscînd din deschidere o mică slăbire a liniei de apărare a regelui, negrul tinde către controlul importantului avanpost de la e4.
2. Cf3 Cf6 3. g3 e6 4. Ng2 Ne7 5. 0-0 0-0 6. c4 d5 7. Dc2 c6 8. Ce5 Cbd7 9. Cd3 Ce4 10. Cbd2 De8 11.Cdf3 ±
3. c4 d6 4. Cc3 g6 5. g3 Ng7 6. Ng2 0-0 7. 0-0 c6 8. d5 De8 9. Cd4 Nd7 10. Tb1 Ca6 =
Apărarea Grünfeld **1. d4 Cf6 c4 g6 3. Cc3 d5**
Negrul permite formarea centrului de pioni albi, pentru a-l ataca ulterior.
4. cd5 Cd5 5. e4 Cc3 6. bc3 Ng7 7. Nc4 0-0 8. Ce2 c5 9. 0-0 Cc6 10. Ne3 Ca5 11. Nd3 b6 12. Dd2 Nb7 =
8. Dd2 Da5 9. Tc1
Indiana regelui **1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6**
Jucată în confruntări de nivel înalt, are o reputaţie de verificată soliditate.
5. f3 0-0 6. Ne3 e5 7. d5 Ch5 8. Dd2 f5 9. 0-0-0 f4 10. Nf2 Nf6 11. De1! ± Ivanciuk-M.Gurevici Linares 1991 atacul Sämich
5. Cf3 0-0 6. Ne2 e5 7. 0-0 Cc6 8. d5 Ce7 9. Ce1 Cd7 10. Cd3 f5 11. Nd2 Cf6 12. f3 f4 13. c5 g5
6. g3 e5 7. Ng2 Cbd7 8. 0-0 Te8 9. Te1 c6 10. h3

Deschideri de flanc

Cuprind sistemele în care jocul începe pe unul din flancuri. Cu excepţia deschiderii engleze, jocurile de flanc sînt în prezent rar jucate.
Deschiderea Bird **1. f4**
1... e5 2. fe5 d6 3. ed6 Nd6 4. Cf3 g5! 5. g3 g4 6. Ch4 Ce7 7. d4 Cg6 8. Cg2 h5 9. Tg1) gambitul From
1... d5 2. Cf3 c5 3. e3 Cc6 4. b3 Cf6 5. Nb2 e6 =
Deschiderea engleză **1. c4**
Se caracterizează prin multiple posibilităţi de intrare prin intervertire în alte sisteme de joc, fiind de aceea preferată de numeroşi mari maeştri.
1... e5 2. Cc3 Cf6 3. g3 c6 4. d4 ed4 5. Dd4 d5 6. Ng2 Ne6 7. cd5 cd5 8. Cf3
3. Cf3 Cc6 4. g3 Nb4 5. Ng2 0-0 6. 0-0 e4 7. Cg5 Nc3 8. bc3 Te8 9. f3 %
4... d5 5. cd5 Cd5 6. Ng2 Cb6 7. d3 Ne7 8. 0-0 0-0 9. Ne3 Ne6 =
1... c5 2. Cc3 Cf6 3. Cf3 e6 4. g3 b6 5. Ng2 Nb7 6. 0-0 Ne7 7. d4 cd4 8. Dd4
3. g3 d5 4. cd5 Cd5 5. Ng2 Cc7 8. Cf3 Cc6 7. Da4
Deschiderea Reti **1. Cf3 d5 2. c4**

Caracterizată printr-o luptă poziţională prelungită. Albul vizează centrul advers de pe poziţii destul de retrase, jocul oferind elemente diversificate datorită păstrării structurii mobile a pionilor.

2... *c6* 3. b3 Cf6 4. Nb2 Nf5 5. g3 e6 6. Ng2 Cbd7 7. d3 Nd6 8. Cbd2 h6 9. 0-0 a5 10. a3 Nh7 =

Deschiderea Sokolski **1. b4**

1... *e5* 2. Nb2 Nb4 3. Ne5 Cf6 4. c4 0-0 5. e3 d5 6. Cf3 Ne7 7. Ne2 c5 8. Nb2 Cc6 9. cd5 Cd5 10. a3 Nf6 11. Dc2 Te8 ∓

Deschiderea Nimzovici-Larsen **1. b3** (sau **1. g3** cu posibilitatea de intrare în variante de indiană cu culori inversate)

1... *e5* 2. Nb2 Cc6 3. e3 d6 4. Cf3 f5 5. d4 e4 6. Cfd2 Cf6 7. Ne2 d5 8. c4 Ne7 9. cd5 =

Gambituri importante

Contragambitul Albin **1. d4 d5 2. c4 e5 3. de5 d4**

O încercare de combatere a gambitului damei.

Gambitul Belgrad **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. d4 d5 5.cd5 Cd5**

Albul propune sacrificiul a doi pioni în schimbul ocupării centrului cu figurile.

Gambitul Blümenfeld **1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 c5 4. d5 b5**

Se atacă structura centrală a albului prin sacrificiul unui pion de flanc.

Gambitul Budapesta **1. d4 Cf6 2. c4 e5 3. de5 Cg4**

Alt tip de atac asupra centrului. De obicei albul nu încearcă păstrarea avantajului material, deoarece cu mijloace simple poate obţine un mic avantaj de poziţie.

Gambitul Cochrane **1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. Ce5 d6 4. Cf7 Rf7 d4**

Derivaţie a apărării ruse în care, derocînd regele advers prin sacrificiul unei figuri, albul obţine o prelungită presiune poziţională în faţa căreia apărarea nu este uşoară.

Gambitul Evans **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. b4**

Sacrificiul pionului "b" oferă albului perspective reale legate de cîştigul unor tempouri importante în lupta pentru centru şi dezvoltare.

Gambitul Jänisch **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 f5**

Contraatac rapid oferind poziţii complicate cu şanse de ambele părţi.

Gambitul leton **1. e4 e5 2. Cf3 f5**

Deşi rar întîlnit în turnee, acest sistem de joc impulsiv nu este nici pe departe compromis.

Gambitul Mora Matulovici **1. e4 c5 2. d4 cd4 3. c3 dc3**

Sacrificiul pionului central "d" are la bază obţinerea unei mobilizări cît mai rapide a forţelor.

Gambitul regelui **1. e4 e5 2. f4**

Reprezintă arma cea mai complexă de luptă în cadrul jocurilor deschise. Prin sacrificiul de pion se urmăreşte obţinerea superiorităţii în dezvoltare combinată cu dominaţia în centru. Aceste compensaţii permit albului crearea de ameninţări reale de atac asupra regelui advers, situaţie ce se poate solda însă şi cu realizări poziţionale. Negrul poate organiza o apărare solidă şi lupta pe anumite căi pentru iniţiativă.

2... *ef4* gambitul regelui acceptat

2... *Nc5* sau **2... *d6*** gambitul regelui refuzat

2... *d5* 3. ed5 e4 contragambitul regelui

Gambitul scoţian **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 ed4 4. Nc4**

Deschiderea rapidă a centrului şi mobilizarea rapidă a figurilor ce conduc spre un joc dinamic cu şanse de ambele părţi.

Gambitul sicilian **1. e4 c5 2. b4**

Deşi marii jucători evită jucarea acestui gambit, el oferă un cîmp larg imaginaţiei, alături de un raţionament precis de calcul al eventualelor sacrificii incerte. În faţa jocului energic al albului negrul poate înapoia materialul echilibrînd şansele.

Gambitul Staunton **1. d4 f5 2. e4 fe4 3. Cc3**

Cedarea pionului central se justifică prin faptul că albul poate întreprinde mai rapid acţiuni ofensive asupra regelui advers, a cărui line de apărare s-a slăbit într-o oarecare măsură.

Gambitul Volga-Benkö **1. d4 Cf6 2. c4 c5 3. d5 b5**

Esenţa sistemului este de natură hipermodernă şi constă în elemente poziţionale: presiune pe coloanele semideschise "a" şi "b", controlul diagonalei a6-f1 şi obţinerea unei dispuneri armonioase a figurilor.

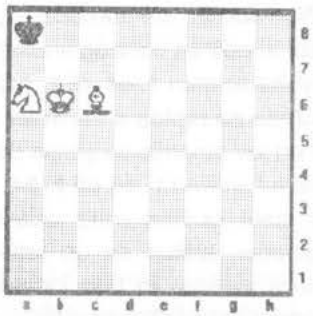
II. NOŢIUNI COMPLEXE

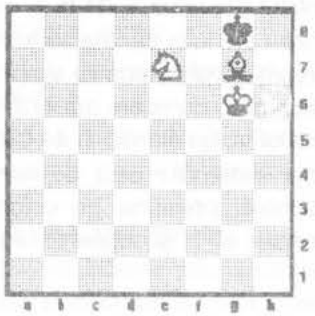
Unele finaluri complicate

Matul cu cal şi nebun

Acesta se constituie într-o problemă oarecum complexă, deoarece presupune un număr mai mare de mutări complicate. De aceea tema respectivă poate reprezenta examenul de maturitate al începătorului.

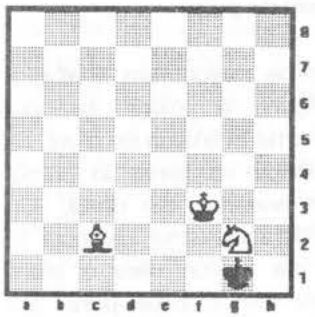
În cazul acestui tip de mat, numărul cîmpurilor critice se reduce la jumătate faţă de cel al finalului cu doi nebuni. Poziţia acestor cîmpuri depinde de culoarea nebunului. Astfel, pentru un nebun de cîmpuri albe, cîmpurile critice pentru regele advers vor fi a8, a7, b8, h1, g1, h2, iar pentru un nebun de cîmpuri negre a1, a2, b1,g8, h7, h8.





Matul se dă numai în cele două colţuri ale tablei de aceeaşi culoare cu a nebunului.

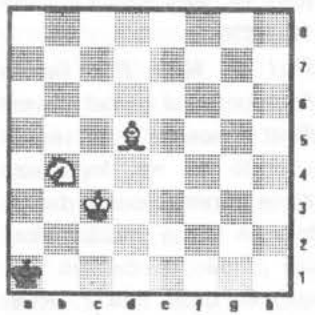
Regele părţii în atac trebuie să stea la o mutare de cal faţă de cîmpul de colţ (a1, h8 sau a8, h1).



Aducerea regelui aflat singur către una din laturile tablei este relativ uşor de realizat, mai dificilă dovedindu-se manevra ulterioară de aducere a sa spre colţul de mat.

1. Rg3! (regele alb a ocupat cîmpul critic g3) **1... Rf1** (regele negru încearcă să se îndepărteze de cîmpul fatal h1) **2. Nd3+ Rg1 3. Cf4 Rh1** (forţat; se observă că dacă negrul ar fi la mutare matul se realizează uşor după 3... Rg1 4. Ch3+ Rh1 5. Ne4# şi de aceea albul trebuie să execute o mutare de aşteptare care să nu schimbe caracterul poziţiei, sarcină care poate fi îndeplinită în poziţia rezultată doar de către nebun; greşită ar fi mutarea calului la h3, deoarece se obţine o poziţie de pat, deci de remiză) deci **4. Ne2 Rg1 5. Ch3+ Rh1 6. Nf3#**.

Imaginîndu-ne acest final cu mai multe mutări în urmă, vom analiza jocul în cazul în care partea pasivă luptă să menţină regele gonit din centrul tablei în zona colţului nepericulos.



Cea mai economică manevră constă în forţarea regelui negru spre cîmpurile critice din zona colţului h1.

1.Cc2+ Rb1 2. Nc4 (mutare de aşteptare ce forţează regele negru să se îndepărteze de colţul favorabil) **2... Rc1 3. Na2** (din nou se interzice întoarcerea regelui negru) **3... Rd1** (negrul ameninţă să evadeze către centrul tablei prin e2, dar acum intervine calul) **4. Cd4!** Negrul are acum două posibilităţi 4... Rc1 sau 4... Re1. Întoarcerea ***4... Rc1*** face sarcina albului simţitor mai uşoară: **5. Ce2+ Rd1 6. Rd3 Re1 7. Re3 Rf1** (desigur, la 7... Rd1 ar fi urmat 8. Nb3+ Re1 9. Nc2) **8. Cf4 Re1 9. Nb3 Rf1 10. Nc2** (pentru a răspunde în cazul 10... Re1 cu 11. Cg2+ şi apoi cu manevra anterioară) **10... Rg1 11. Nd3 Rh1 12. Rf2 Rh2** (acum negrul staţionează doar pe cîmpurile h1, h2, iar albul poate pregăti nestingherit combinaţia de mat)

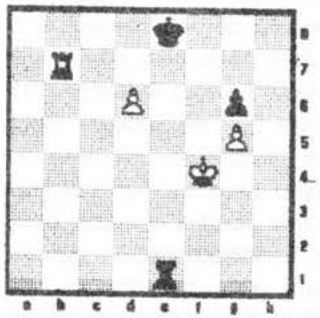
13. Nf5 Rh1 14. Cg2 Rh2 15. Ce3 Rh1 16. Ng4 Rh2 17. Cf1+ Rh1 18. Nf3#

4... Re1 **5. Rd3 Rf2** (acum intervinemomentul cel mai complicat al acestui final!: regele negru tinde să se deplaseze spre zona nepericuloasă, dar cu următoarele două mutări albul creează însă o barieră de netrecut) **6. Ce2! Rf3 7. Ne6!** (după aceasta, încercarea negrului de evitare a zonei critice este respinsă) **7... Rg2** (7... Rf2 8. Nd5 Re1 9. Re3 Rd1 10. Nb3+ Re1 11. Cf4 după care urmează setul de mutări arătat anterior) **8. Re3 Rf1 9. Cf4 Rg1**(9... Re1 10. Ng4 Rf1 11. Ne2+ şi plasa de mat începe să se închidă) **10. Re2 Rh2 11. Rf2 Rh1** (s-a ajuns aproximativ la aceeaşi poziţie ca în varianta anterioară; acum vom vedea şi o posibilitate în care lovitura decisivă o dă calul) **12. Rg3 Rg1 13. Nh3 Rh1 14. Ng2 Rg1 15. Ce2#** (sau 15. Ch3#).

După acest exemplu putem trage concluzia că dacă înaintea ultimei mutări regele advers stă pe un cîmp critic de aceeaşi culoare cu cea a nebunului matul se va da cu calul, iar în caz opus matul va fi executat cu nebunul.

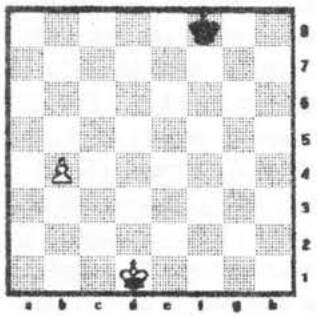
Finaluri de pioni

Deoarece majoritatea finalurilor cu figuri şi pioni se pot transforma în finaluri de pioni, se recomandă studierea în primul rînd a acestora din urmă. Am putut deja constata că jocul în astfel de finaluri cere o mare precizie de ambele părţi. De aceea, pentru studiul finalurilor este absolut necesar consultarea de tratate specializate numai pe aceast temă. Din multitudinea poziţiilor ce ar putea rezulta din jocul de mijloc prezentăm doar cîteva tipice pe teme mai frecvent întîlnite. În partida Tartakover-Takaci, Budapesta 1926, s-a ajuns la poziţia următoare:



S-ar părea că finalul nu se poate cîştiga, întrucît regele alb fiind izolat, nu poate pătrunde către pionul liber "d", iar după 1. Tg7 Te6, echilibrul se menţine. Tartakover, un mare tehnician al sfîrşitului de partidă, execută însă o frumoasă trecere într-un

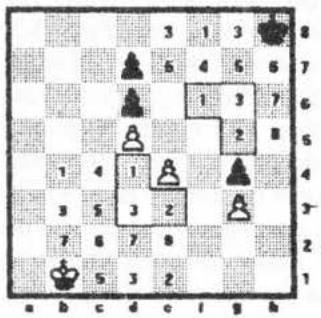
final de pioni, transformînd avantajul material într-unul poziţional cu caracter decisiv. **1. Te7+! Te7 2. de7 Re7 3. Re5!** Se obţine opoziţia cîştigătoare. Aşa cum am mai văzut, albul va captura pionul negru şi datorită pătrunderii pe linia a 6-a în faţa pionului propriu, finalul se cîştigă indiferent de poziţia regelui advers (exceptînd poziţiile cu pioni "a" şi "h"). **3... Rf7 4. Rd6 Rg7 5. Re7 Rh7 6. Rf7 Rh8 7. Rg6 Rg8 8. Rf6 Rf8 9. g6 Rg8 10. g7** cu cîştig. Dacă 2... Rf7 (în loc de 2... Re7), atunci 3. Re4! şi se ajunge forţat în varianta de mai sus.



Pentru rezolvarea finalului de mai sus, este necesară stabilirea cîmpurilor de bază pe care poate manevra regele alb în drumul spre cîştigul opoziţiei pe cîmpul cheie b5. Astfel apar două soluţii: cea *incorectă*, constînd în deplasarea regelui spre zona centrală **1. Rd2 Re7 2. Re3 Rd6 3. Rd4 Rc6=** şi cea *corectă*, constînd în deplasarea spre flancul damei **1. Rc2! Re7 2. Rb3 Rd6 3. Ra4 Rc7 4. Ra5!** (manevra de învăluire) **4... Rb7** (4... Rc6 5. Ra6 etc) **5. Rb5** cu cîştig.

Dacă rezolvarea unei astfel de poziţii nu prezintă dificultăţi foarte mari, există însă finaluri limită, în care fiecărei mutări a regelui unei părţi îi corespunde o mutare unică a părţii adverse. Efectuarea unei alte mutări poate conduce la anularea avantajului sau chiar la pierderea partidei. Pentru un joc corect sau chiar la pierderea partidei. La un joc corect atunci cînd trebuie păstrată opoziţia de la distanţă (deci există zone largi de cîmpuri corespondente, iar regii sînt elemente tipice importante), putem construi un anumit sistem caracteristic poziţiei respective în funcţie de care ne vom orienta ulterior cu exactitate.

Sistemul celor 8 cîmpuri – triunghiul de bază



Pentru a găsi cea mai bună mutare pentru alb, vom căuta mai întîi ideile de cîştig: observăm că dacă regele alb ajunge pe f4, atunci poziţia se cîştigă. O altă idee ar fi legată de înaintarea e4-e5, iar pentru aceasta ar trebui ca regele alb să fie la d4, iar regele negru să nu controleze cîmpul e5.

Din aceste idei obţinem două poziţii pentru regi:

– regele alb la d4 şi regele negru la f6,

– regele alb la e3 şi regele negru la g5.

În ambele poziţii cu negrul la mutare, albul cîştigă, iar cu albul la mutare, remiza este evidentă. Problema ce se ridică constă în modul de manevră al regelui alb, astfel ca, prin combinarea celor două ameninţări, el să ajungă într-una din cele două poziţii cu negrul la mutare. Pentru orientare, notăm cele două poziţii cu regii la d4 şi f6 cu 1-1, iar cu regii la e3 şi g5 cu 2-2. Cîmpul vecin cîmpurilor d4 şi e3 este d3, iar cel vecin lui f6 şi g5 este g6. Cele două cîmpuri noi găsite formează perechea 3-3. În felul acesta, s-au format două triunghiuri de bază: 123 alb (d4-e3-d3) şi 123 negru (f6-g5-g6). În continuare, vom numerota cîmpurile cu numere de la 4 la 8, avînd ca referinţă triunghiurile de bază: notăm cîmpurile vecine în ordine crescătoare, 4 fiind lîngă

1. Cîmpurile rămase libere se vor numerota astfel: de ex. cîmpul b4 cu numărul cîmpului aflat în opoziţie, deci 1, cîmpul b3 cu 3, ş.a.m.d., pînă la marginea tablei. Cîmpurile inutile se elimină. Astfel obţinem un sistem de orientare în funcţie de care vom muta regele alb pe cîmpuri cu acelaşi număr cu cele pe care se află regele negru, realizînd astfel opoziţia cîştigătoare. În consecinţă, soluţia studiului va fi: **1. Rb2** (7, cîmpul pe care se află regele negru) **1... Rg7** Acum avem la dispoziţie două cîmpuri 5. Dacă am juca 2. Rc3 (5), negrul joacă la f7 (4), obligat c4 (4) şi acum la g7 (5), ar trebui să revenim la c3 (5), creînd astfel un cerc vicios. Deci soluţia corectă este **2. Rc1!** (5) şi dacă **2.. Rf7** (4), observăm că regele negru s-a îndepărtat de cîmpul g5 (2) şi jucăm **3. Rd2** (7), ameninţînd 3. Re3 şi 4. Rf4 cu cîştig. De aceea obligatoriu **3... Rg6** (3) pentru a riposta la 3. Re3 (2) cu 3... Rg5 (2) =. Acum se intră în triunghiul de bază cu mutarea **4. Rd3!** (3). S-a creat opoziţia cîştigătoare! Acum regele alb ameninţă simultan cîmpurile d4 şi e3, iar regele negru nu poate să le supravegheze pe amîndouă: **4... Rg7 5. Re3 Rg6 6. Rf4** cu cîştig.

Asemănător exemplului precedent, în acest studiu opoziţiile cîştigătoare sînt:

– rege alb la c3 şi rege negru la e5 (1-1)

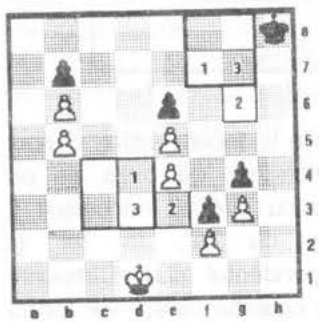
– rege alb la b4 şi rege negru la d6 (2-2)

De aici rezultă perechea b3-e6 (3-3) şi cele două triunghiuri de bază 123. Numerotăm cîmpurile vecine cu cifre 4-8, cu 4 lîngă 1 şi în continuare alte cîmpuri utile, cu respectarea opoziţiei. Soluţia este: **1. Rb1!** (3) **1... Rf7** (6). Acum mai importantă decît opoziţia este apropierea de cîmpurile de bază (1-2), fără a permite însă regelui negru să se plaseze pe un cîmp cu un acelaşi număr: **2. Rc2!** (4). Ne apropiem de cîmpul de bază 1. **2... Rf5** (5) (singura care asigură opoziţia 1-1) **3. Rb2** (5) (opoziţia 5-5 şi ameninţarea 4. Rc3 (1)) nu rămîne decît **3... Rf5** (4) (la Re6 (3) cîştigă Rd3 (3)) **4. Ra3!** (7). Regele alb manevrează acum spre cîmpul de bază b4, profitînd că regele negru s-a îndepărtat de corespondentul său (d6), dar fără a permite plasarea regelui negru pe un cîmp numerotat identic. **4... Re5** (1) **5. Ra4!** (8) Menţine regele alb lîngă cîmpul de bază 2, fără a permite opoziţia. **5... Re6** (3) (singura care mai permite accesul la d6) **6. Rb3** (3) şi opoziţia în triunghiul de bază a fost realizată: acum la 6... Re7 (d7) cîştigă Rc3 şi Rd4, iar la 6... Rd6 7. Rb4 R oriunde 8. c5 cu cîştig.

Observaţie: Dacă adversarul nu are contrajoc, atunci cîmpurile proprii corespondente se extind pînă la marginea tablei.

Sistemul pătrat

Dacă nu se poate alcătui sistemul celor 8 cîmpuri, dar pe cateta triunghiului de bază se poate construi un pătrat, atunci avem de a face cu sistemul pătrat.

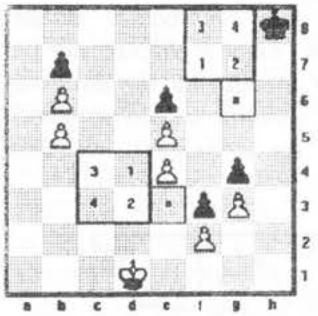


Aici negrul nu are contrajoc. Posibilităţile de cîştig ale albului

sînt legate de pătrunderile regelui pe d6 sau pe f4 cu capturarea pionului g4. Pentru a descoperi cîmpurile de bază luăm drumurile cel mai scurte ale celor doi regi: Rc5 (alb) – Re7 (negru); Rd4 – Rf6; Re3 – Rg6; Rf4 – Rh5. Acum se vede clar: cîmpurile d4 şi e3 sînt de bază şi corespund cu f7 şi g6.

Observăm că dacă notăm cu 4-8 cîmpurile vecine triunghiului de bază al albului, cîmpul e2 nu este accesibil regelui alb şi deci sistemul cu opt cîmpuri nu poate fi folosit.

Observăm însă că pe cateta d4-d3 se poate forma un pătrat prin adăugarea cîmpurilor c4 şi c3. Avem acum sistemul pătrat.



Notaţiile le facem astfel: cîmpul din triunghiul de bază de pe cateta cu cîmpul inaccesibil îl notăm cu **"a"**, la fel şi corespondentul său. Cîmpurile de pe cealaltă catetă vor forma jumătate de pătrat şi se vor nota cu 1 şi 2 (cu 1 marginea catetei şi 2 la unghiul drept). Alături de 1-2 notăm 3 lîngă 1 şi 4 lîngă 2, obţinînd astfel pătratele de bază: alb d4-d3-c4-c3 şi negru f7-g7-f8-g8. Acum continuăm notarea celorlalte cîmpuri analog sistemului cu 8 cîmpuri: b4 este în opoziţie cu d4, deci este 1; b3 în opoziţie cu d3, deci 2; b2 în opoziţie pe diagonală cu d4, deci 1 etc.

Pătratul se extinde în lăţime cu atîtea linii cîte au legătură cu vîrful **"a"**, deci linia a 3-a, a 4-a şi a 2-a, iar în profunzime pînă la apariţia contrajocului sau a obstacolelor.

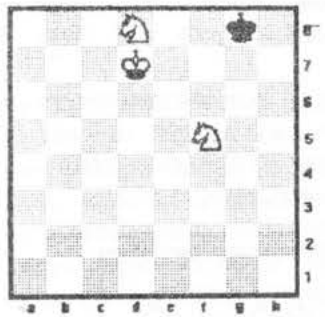
Acum regele alb va manevra pentru a intra în pătratul de bază, fără a permite regelui negru intrarea pe cîmpuri corespondente sau pentru a intra în pătratul de bază pe cîmpurile corespondente celor negre, realizînd astfel opoziţia.

Soluţia este: **1. Rc2** (3) **Rh7** (1) **2. Rd2!** (1) **Rg8** (4) **3. Rc3!** (4) **Rf8** (3) 4. **Rc4** (3) **Rf7** (1) **5. Rd4** (1) **Rf8** (3) **6. Re3 (a) Rg7** (2) **7. Rf4** ±

În afara celor două sisteme prezentate se mai pot construi şi alte sisteme în funcţie de necesităţi, de ex.: sistemul triunghiului, atunci cînd pentru una din părţi nu putem construi un pătrat de 2x2, sistemul cu şase cîmpuri (patrulater), atunci cînd avem două sisteme pătrate suprapuse, sistemul în formă de T, atunci cînd sisteme pătrate învecinate sînt opuse pătratelor coincidente, sistemul dreptunghiular, sistemul cu cîmpuri multiple etc.

Posibilităţi de exploatare în finaluri cu doi cai

În general, matul cu doi cai şi rege contra rege nu este posibil decît în cazul unor greşeli grave.



Presupunem că prima mutare a albului ar fi **1. Ch6+**. Negrul are mai multe răspunsuri bune, însă dacă joacă imprudent **1... Rf8**, atunci ar urma **2. Ce6#**. În cazul unui răspuns corect, de exemplu 1... Rh8 sau 1... Rg7, jocul ar putea evolua pînă se ajunge la o altă poziţie în care negrul poate greşi.

După **1. Cf6+** ***Rh8*** **2. Cf7#**.

Regele negru se poate refugia însă pe cîmpul f8 (***1... Rf8***), iar încercarea de a-i tăia ieşirea prin 2. Cc6 ar duce la pat.

Patul se obţine şi atunci cînd regele negru este obligat să se refugieze în colţ. Ex.: **1. Cd7** (în loc de 1. Cf6+) **Rh8 2. Cc7 Rg8 3. Ce6 Rh8 4. Ce5 Rg8** şi nu se poate da mat.

Aspectele problemei se schimbă atunci cînd partea mai slabă deţine un pion (în cazuri mai rare o altă figură ce nu poate interveni în apărare).

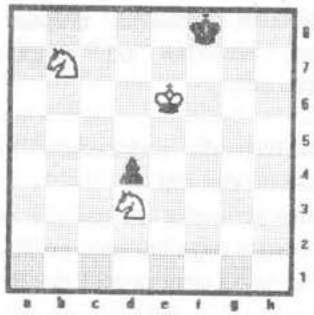
Ideea de cîştig prezintă elemente destul de complicate, întrucît unul din cai trebuie să blocheze pionul, iar celălalt, în cooperare cu regele, să forţeze regele advers să se refugieze pe unul din cîmpurile critice: a1, a8, h1, h8.

Într-un studiu compus de E.Ghik, a urmat: **1. Cd6 Rg7 2. Rf5 Rh6 3. Rf6 Rh5 4. Cf7 Rg4 5. Cg5 Rh4 6. Rf5 Rg3 7. Re4 Rg4 8. Cf7 Rh5 9. Rf5 Rh4 10. Cfe5 Rh5 11. Cg4 Rh4 12. Cf6 Rh3 13. Re5 Rg3 14. Re4 Rh3 15. Rf3 Rh4 16. Rf4 Rh3 17. Ce8 Rh4 18. Cg7 Rh3 19. Cf5 Rg2 20. Rg4 Rh2 21. Cd6 Rg2 22. Cc4 Rh2 23. Cd2 Rg2 24. Rh4 Rh2 25. Cf4 Rg1 26. Rg3 Rh1 27. Cf3 d3 28. Ch3 d2 30. Cf2#.**

De remarcat manevra complexă de aducere a regelui negru pe un cîmp critic, într-un număr redus de mutări.

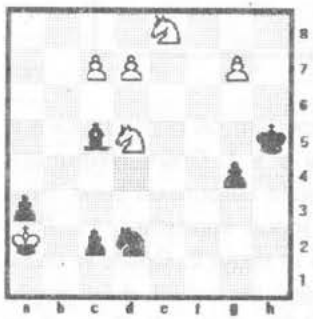
O impresie estetică deosebită oferă studiul compus de I.Bergher în 1921, ilustrînd artistic o posibilitate de realizare a matului cu doi cai.

Cu toate eforturile de a se sacrfica, calul negru nu poate împiedeca matul: **1. Cf7! Cd6 2. Ch6 Rh8 3.Cg5** (sa 3. Cd8) şi



oriunde mută calul negru urmează **4. Cgf7#.**

O soluţie uluitoare care de ani şi ani încîntă amatorii de şah o întîlnim în cadrul studiului lui V.Korolkov din 1937.



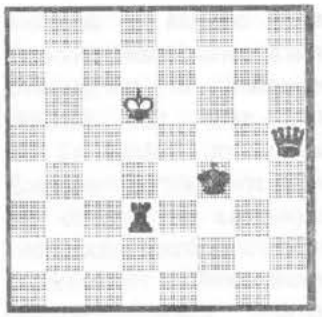
Atracţia estetică şi tensiunea emoţională pe care reuşeşte să o creeze rezolvarea acestei poziţii ajunge cote de intensitate maximă.

O singură mutare îi lipseşte negrului pentru a cîştiga prin 1... c1C+ urmat de mat. Aceasta obligă albul la acţiuni de atac (şahuri) asupra regelui advers, iar negrul la rîndul său trebuie să

nu permită transformarea în damă cu şah a vreunuia dintre pionii albi. Varianta de bază a studiului **1. Cf4+! Rh6 2. g8C+! Rh7 3. Cgf6+ Rh6** (1... Rh4 2. d8D+ Rg3 3. Ce2+ Rh2 4. Dd2+ cu cîştig) **4. Cg4+ Rh7 5. Cef6+ Rg7 6. Ce6+ Rf7 7. d8C+! Re7 8. c8C#** se încheie cu un superb mat cu cinci cai! Orice comentarii le lăsăm la latitudinea cititorului.

Damă contra turn

Planul de joc al părţii ce posedă dama constă, de obicei, în apropierea regelui propriu de cel advers, timp în care dama supraveghează cîmpurile active ale turnului. Această acţiune se desfăşoară pînă ce regele părţii inferioare ajunge pe una din extremităţile tablei. Urmează apoi izolarea sau legarea turnului de rege, avînd ca rezultat captura acestuia. Să urmărim manevrele executate de damă şi rege într-o poziţie rezolvată de către programul american "Belle":



1. Rc5 Ta3 2. Dh2+ Rg5 3. Dd2+ Rf5 4. Dc2+ Rg4 5. Rd4 Tf3 6. Dg2+ Tg3 7. De2+ Rg5 8. De5+ Rh4 9. De1 Rh3 10. Dh1+ Rg4 11. Re4 Rg5 12. Dh2 Rg4 13. Dh6 Tg2 14. Dg6+ Rh3 15. Dh5+ Rg3 16. Re3 Tg1 17.De5+ Rg2 18. Re2 Th1 19. De4+ Rg1 20. Dg4+ Rh2 21. Rf2 Ta1 22. Dh4#

Acum cînd se cunosc deja regulile de bază ale jocului de şah, începătorii pot fi antrenaţi în diferite confruntări amicale. După jucarea de nenumărate partide şi diferitele rezultate înregistrate, ambiţia multora de aprofundare a cunoştinţelor în vederea ridicării nivelului de joc va creşte cu siguranţă. În mod special pentru aceşti ambiţioşi, subcapitolele următoare prezintă unele aspecte mai complexe a căror însuşire şi înţelegere poate marca latura incipientă a pregătirii multilaterale.

Pedagogia şahistă ne învaţă metodica îmbinării teoriei cu practica, demonstrînd că

aplicarea corectă a acesteia scurtează considerabil procesul perfecționării. În perspectiva devenirii unui bun jucător, începătorul nu trebuie să se avînte în memorarea mecanică a complexului de variante ale deschiderilor, întrucît subtilitatea înțelegerii acestora reprezintă o problemă foarte dificilă, rezolvabilă în timp. Este mai important să se tindă deocamdată către o desfășurare normală, logică a jocului, folosind mutări cu un sens cît mai bine definit și înțeles. În acest mod tendința de gîndire independentă nu va fi blocată și va ajuta începătorul să fie conștient și sever cu greșelile sale. Dezvoltarea memoriei și a capacității de concentrare asupra luptei va deveni astfel un benefic element cu caracter prioritar. Despre aceasta și despre multe altele vom putea trage concluzii în cadrul comentariilor ce preced partidele și secvențele următoare. Autorul a considerat necesară expunerea doar a unor idei și concepții moderne deja cristalizate privind principiile de conducere a luptei și despre care trebuie să știm de la început că implică un grad ridicat de dificultate.

TACTICA ȘI STRATEGIA. REPERE ALE PLANULUI DE JOC

Scurtă incursiune în trecut

Înainte de a trece la studiul elementelor de strategie și tactică, vom prezenta un scurt istoric al evoluției ideilor fundamentale. Identitatea jocului de șah își regăsește izvoarele încă din timpurile cele mai străvechi. După cum atestă vechile manuscrise, regulile de joc evoluate, apropiate celor de astăzi, s-au dezvoltat abia la sfîrșitul secolului al XVI-lea.

În secolul al XVII-lea, principiul de bază în desfășurarea luptei era atacul decisiv asupra regelui, dezvoltat cu prețul oricăror sacrificii materiale. Un reprezentant de marcă al acestei perioade a fost calabrezul Gioachimo Greco (1600-1634), recunoscut după anul 1620 drept cel mai mare jucător la acestei perioade.

Secolul al XVIII-lea reliefează un nou curent de gîndire. Unii maeștri au început să demonstreze că partida de șah trebuie condusă avîndu-se în vedere și unele scopuri intermediare, înaintea celui final, bine determinate și cu acțiuni planificate. Un astfel de teoretician și practician de mare forță a fost francezul André Danican Philidor (1726-1795), care a expus principii de strategie acceptate și astăzi, precum și interesante analize de deschideri și finaluri.

Secolul următor, respectiv după 1830, încep să se cristalizeze deja unele metode ale jocului poziționat, cu manevre lente, economice și de durată. Îmbinarea artei combinative cu principiile jocului poziționat a fost aplicat cu mare eficacitate de către unul dintre cei mai mari jucători ai tuturor timpurilor, americanul Charles Paul Morphy (1837-1884). Partidele sale erau concepute pe baza unor planuri strategice bine formulate.

Ideile sale au fost dezvoltate și apoi enunțate sub forma unor teze ce au oferit șahului baza științifico-logică din zilele noastre, de către Wilhelm Steinitz (1836-1900). Cele mai importante se referă la :

– necesitatea aprecierii obiective a pozițiilor pe baza unor factori determinanți;

– principiul apărării;

– principiile jocului poziționat în vederea acumulării de mici avantaje (ocuparea centrului, avansul de dezvoltare, crearea cîmpurilor slabe în poziția adversă, structura bună a pionilor, ocuparea coloanelor deschise și a diagonalelor importante, avantajul perechii de nebuni în poziții deschise etc).

Contemporan cu Steinitz a fost și fondatorul școlii ruse, M.I.Cigorin (1850-1908) care s-a opus rigidizării acestor concepții, criticînd aplicarea lor dogmatică. El era adeptul neîmpăcat al expresiei fantezist-creatoare. La sfîrșitul secolului al XIX-lea și începutul secolului nostru are loc cristalizarea pe baze științifice a principiilor de conducere a luptei, fapt care a favorizat formarea unor mari personalități șahiste, care la rîndul lor au îmbogățit teoria cu elemente originale. Este suficient să amintim pe: S.Tarrasch, Em.Lasker, A.Rubinstein, J.R.Capablanca, A.Alehin, P.Keres, T.Petrosian, M.Tal, M.Botvinnik, V.Smîslov, B.Fischer, culminînd cu elita mondială de teoreticieni și mari maeștri de superclasă aflați astăzi în plină activitate creatoare.

Considerații generale

Gradul de cunoaștere și aplicare a ideilor și principiilor strategiei și tacticii dau adevărata măsură a maturității jucătorului de șah.

"Este binecunoscut faptul că obiectivul final în partida de șah se poate realiza prin două căi, ce se desprind mai devreme sau mai tîrziu, în funcție de natura avantajelor de poziție obținute:

a) atacul de mat asupra regelui;

b) cucerirea şi mărirea treptată a avantajului material cu caracter decisiv.

Obţinerea superiorităţii materiale reprezintă un proces deosebit de complex. Pentru realizarea lui este necesar să creem măcar un punct slab în poziţia adversă, iar apoi să îndreptăm asupra acestuia un număr superior de figuri, comparativ cu partea care se apără. Rezultă astfel că atacul în partida de şah este considerat operaţiunea de bază prin care se obţin nişte rezultate drept urmare a aplicării unui plan de joc superior faţă de cel al adversarului."

Din acest motiv principiile pregătirii şi aplicării planului de luptă, pe de o parte, şi principiile planului de apărare, pe de altă parte, constituie baza partidei de şah.

Se înţelege că atacul nu aduce întotdeauna succes. El devine justificat numai în acele cazuri cînd se realizează cele două condiţii esenţiale ale sale: superioritatea covîrşitoare de piese în zona unde poziţia adversă este mai slabă şi insuficient apărată, slăbirea poziţiei adverse şi dezorganizarea apărării sale.

Aceste obiective se pot realiza simultan sau succesiv, apropiind sistematic timpul îndeplinirii condiţiei obligatorii a concretizării atacului. În acelaşi timp, trebuie avut în vedere faptul că acţiunile părţii active vor fi puternic contracarate de către adversar. Greşeala sau elaborarea unui plan nesatisfăcător simplifică acţiunea uneia din părţi, dar, în cazul unui joc corect, pentru atingerea scopului, este necesară mobilizarea întregii capacităţi tehnice pe care o oferă poziţia. Strategia, componentă de bază a teoriei şahului, se manifestă prin totalitatea acţiunilor ofensive de apărare şi profilactice, creînd sau destrămînd treptat condiţiile esenţiale ale atacului.

Strategia dispune de metode de luptă care definesc cele trei laturi ale sale: atacul, apărarea, manevra, şi presupune o serie de principii ca: dezvoltarea figurilor, lupta pentru centru şi spaţiu, dispunerea efectivă a pionilor, valoarea relativă a figurilor uşoare, preluarea şi dezvoltarea iniţiativei. Între procedeele strategice se numără: centralizarea figurilor, ocuparea coloanelor deschise, ocuparea diagonalelor principale, descoperirea şi izolarea figurilor adverse, limitarea mobilităţii figurilor adverse, simplificarea, aglomerarea apărării adverse.

În procesul luptei strategice şi ca rezultat al acţiunilor în diferite zone ale tablei, apar necondiţionat diferite ciocniri între figuri, caz în care intervin procedee tactice. Pentru realizarea de rezultate efective, tactica cere obligatoriu o bună coordonare a figurilor, nu neapărat atacul decisiv la rege sau cîştigul de material, ci şi realizarea poziţională prin simplificări favorabile etc.

Orice operaţiune tactică, de obicei, se realizează cu ajutorul ameninţărilor concrete, obligînd partea adversă la răspunsuri relativ forţate.

În concluzie, spre deosebire de strategie, care treptat realizează condiţii pentrru atac, tactica este în măsură ca, în decursul cîtorva mutări să pună în valoare o superioritate obiectivă şi, cu mare efect avansul de dezvoltare, mobilitatea şi cooperarea figurilor etc.

Elementele de bază ale tacticii constau în: ameninţarea, tempoul şi jocul în forţă. Acesta din urmă presupune o multitudine de procedee şi situaţii tactice, cum ar fi: atacul (direct, dublu, prin descoperire), atragerea, îndepărtarea, blocarea (autoblocarea), legătura absolută. şi relativă, acoperirea, supraîncărcarea figurilor, mutarea intermediară, distrugerea, dirijarea, eliminarea apărării (distragerea), zugzwang-ul.

Analiza altor elemente de tactică

1. Mutarea intermediară

Este un procedeu tactic, de o mare importanţă, avînd drept scop principal cîştigul de timp necesar întreprinderii unei acţiuni ulterioare sau pentru a împiedeca înaintea unei mutări forţate, o acţiune favorabilă părţii adverse, ce ar putea urma efectuării imediate a acelei mutări. În general, ea se constituie sub formă de contralovitură tactică.

Ilustrăm două exemple în care mutarea intermediară joacă un rol decisiv.

Deschiderea Ponziani

3. Barabanov-Moros

Frunze 1984

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. c3 Cf6 4. d4 Ce4 5. d5 Cb8 6. Ce5 De7 7. Dd4 d6 8. De4 f5 Înainte de a captura calul din e5, cu dama sau pionul, negrul execută mutarea intermdiară f5, fiind convins că, după deplasarea damei albe, ar obţine o falangă solidă de pioni prin de5. **9. Nb5** La rîndul său, albul surprinde adversarul folosind acelaşi procedeu tactic. **9... Rd8** Nu era bine 9... c6 10. dc6 şi nici 9.... Nd7 10. Df5! Nb5 11. Dc8+ Dd8 12. Db7. Acum se vede clar că

mutarea intermediară a negrului a fost greşită.

10. Ng5! O nouă mutare intermediară a albului, care decide partida, deoarece la 10... fe4, urmează 11. Cf7 mat.

4. Nadel-Nigel
Berlin 1931

În poziţia rezultată, albul joacă: **1. Nc4!** (mutare intermediară) **1... e6 2. Nb5+ Re7 3. Cg6+!** şi negrul cedează, întrucît la 3... hg6 urmează 4. Cd5+! ed5 5. De5+ mat. (1-0)

Distrugerea prin sacrificiu a poziţiei regelui

Operaţiunile tactice se bazează, de obicei, pe metode de constrîngere, cum ar fi: atacul, captura unei piese, sacrificiul, ameninţarea directă sau indirectă.

Cu ajutorul acestor operaţiuni se poate dezvolta unul din cele mai frumoase, mai fanteziste şi mai creatoare elemente ale tacticii: combinaţia. Jocul combinativ este o formă de luptă cu un caracter surprinzător, neobişnuit, care poate crea impresii estetice deosebite.

Prin combinaţii se pot anula avantaje materiale şi poziţionale ale părţii adverse, iraţionalitatea unei mutări transformîndu-se brusc, datorită forţei de calcul şi fanteziei creatoare a şahului, într-o armă a victoriei.

"Combinaţiile în şah au practic dimensiuni nelimitate, înregistrînd o gamă variată de idei şi motive pe teme simple sau complexe putîndu-se manifesta în toate fazele partidei."

Sacrificiul, care stă de obicei la baza oricărei combinaţii, este elementul ce dă tonusul necesar expresiei practice a ideilor combinative, unele dintre acestea generînd adevărate partide "nemuritoare".

Evaluarea forţei dinamice a unei figuri sau a unei poziţii stă la baza sacrificiului. În căutarea atacului direct sau a combinaţiei care duce la acesta, nu trebuie să ne fie teamă de sacrificiile materiale dacă poziţia dinamică a forţelor o cere.

Apărarea indiana damei

5. Kasparov-Portisch
Niksici 1983.

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. Cc3 Nb7 5. a3 d5 6. cd5 Cd5 7. e3 Cc3 8. bc3 Ne7 9. Nb5 c6 10. Nd3 c5 11. 0-0 Cc6 12. Nb2 Tc8 13. De2 0-0 14. Tad1 Dc7 15. c4! cd4 16. cd4 Ca5 17. d5! ed5 18. ed5 Nd5 Albul şi-a pus în mişcare centrul de pioni mobil, în vederea deschiderii liniilor de atac. Negrul este practic obligat să elimine puternicul pion stînjenitor d5. **19. Nh7+ Rh7 20. Td5 Rg8** Concentrarea forţelor albului către flancul regelui este evidentă. Totuşi problemele nu sînt uşor de rezolvat, întrucît orice întîrziere în atac poate permite organizarea cu succes a apărării, iar intrarea într-un eventual final ar fi lipsită de griji pentru negru care ţine majoritatea de pioni pe flancul damei. "Ne găsim în faţa uneia din acele poziţii în care îşi spune cuvîntul capacitatea părţii active de a găsi o soluţie tactică la înălţimea necesităţilor."

21. Ng7!! O soluţie superbă! Toate variantele acestei combinaţii erau foarte greu de anticipat. De altfel, în astfel de poziţii nu este cazul să calculăm variante concrete ci doar, cum spunea marele maestru Smîslov, "să ne încredem în aprecierea generală, de principiu a acestora". După cum vom vedea, acest tip de acţiune intuitivă prezintă particularităţile că nu se recuperează imediat materialul, ci doar se obţine o creştere sistematică a presiunii.

Principala justificare a sacrificiului au constituit desigur poziţia slabă a calului din a5, slăbirea liniei de apărare a regelui, precum şi posibilitatea blocării damei negre la o distanţă apreciabilă faţă de sectorul ameninţat. **21... Rg7 22. Ce5 Tfd8 23. Dg4 Rf8 24. Df5 f6 25. Cd7 Td7 26. Td7 Dc5 27. Dh7 Tc7 28. Dh8+ Rf7 29. Td3 Cc4 30. Tfd1 Ce5 31. Dh7+ Re6 32.Dg8+ Rf5 33. g4 Rf4 34. Td4+ Rf3 35. Db3+** şi negrul cedează.

Un exemplu clasic despre stilul de luptă al marilor maeştrii actuali.

Gambitul damei

6. Şubă-V.Raicevici

Bela Crkva 1985

1. c4 e6 2. Cc3 d5 3. d4 Cf6 4. Cf3 Cbd7?! 5. cd5 ed5 6. Nf4! c6 7. e3 Ne7 8. Dc2! 0-0?! Strategia negrului în deschidere se dovedeşte a fi complet nesatisfăcătoare. Prin cîteva mutări lipsite de finețe (Cbd7, 0-0), el invită albul la declanşarea unui plan de atac asupra rocadei, neglijînd faptul că apărarea sa nu se mai poate realiza în condițiile tipice unor astfel de poziții. Ar fi fost de preferat manevra de regrupare Cd7-f8-g6. **9. 0-0-0** Albul nu a aşteptat prea mult invitația. **9... a6** Acum sesizează negrul că pentru a realiza manevra defensivă Te8 şi Cf8 trebuie să mai piardă un tempo. Evident la 9... Te8? urma 10. Cb5!, obținînd cel puțin o calitate. **10. Nd3** Şubă şi-a încheiat armonios dezvoltarea, amenințînd în continuare declanşarea atacului de pioni pe flancul damei. **10... c5** Încercare palidă de contraatac în centru. **11. Cg5!** Consecvență în cadrul planului de atac! **11... g6 12. h4! c4 13. Ng6!!**

Fantezia albului se dovedeşte în continuare la înălțime. El alege soluția optimă a atacului bazat pe inactivitatea figurilor adverse, precum şi slăbirea unor cîmpuri importante din poziția regelui. **13. fg6 14. h5 De8 15. hg6! Dg6 16. Dg6 hg6 17. Th6** Deşi s-au schimbat damele, poziția negrului este fără speranță. Figurile albe colaborează perfect în vederea execuției finale. **17... Rg7 18. Tdh1 Tg8 19. Th7+! Ch7 20. Th7+ Rf8 21. Ce6+ Re8 22. Cd5** Ultima resursă soseşte în sectorul de bază al luptei. Negrul parcă nu-i vine să creadă că este posibil un asemenea asalt în condițiile în care el deținea o superioritate materială evidentă. **22... Nd8 23. Cdc7+ Nc7 24. Cc7+ Rd8 25. Ce6+ Re6 26. Nd6** şi în fața matului inevitabil, Raicevici a cedat.

Eliberarea cîmpurilor

O luptă foarte interesantă, avînd în conținut deblocarea unui cîmp ocupat de o piesă proprie şi ocuparea acestuia cu o alta mai importantă, va fi ilustrată în următorul fragment de partidă survenit din varianta Moscova a apărării siciliene.

7. **Ivanciuk-Kasparov**

Linares 1991

Albul deține o superioritate evidentă de spațiu. Regele alb este bine apărat, iar coordonarea figurilor adverse nu se poate realiza, masa de pioni fiind foarte slăbită. Regele negru se află expus în centru. Singura slăbiciune în poziția albului s-ar putea crede că este pionul "c", dar tocmai cu acesta Ivanciuk execută sacrificiul tematic c4-c5, după care slăbiciunile amintite din poziția negrului nu mai pot fi apărate.

1. c5 Tc5 2. Cc4 S-a eliberat cîmpul ideal c4 de unde calul alb exercită o presiune covîrşitoare asupra poziției adverse. Flancul damei negre este foarte slăbit şi aceasta va afecta curînd întregul dispozitiv de apărare. **2... Rf8 3. Cb6 Ne8 4. f4 f5** O încercare palidă de contrajoc. **5. ef5 Tf5 6. Tc1 Rg7 g4! Tc5 8. Tc5 dc5 9. Cc8 Nf8** Poziția negrului s-a prăbuşit. **10. Dd8 Dg6 11. f5 Dh6 12. g5 Dh5 13. Tg4 ef5 14. Cf4 Dh8 15. Df6+** negrul a cedat. (1-0)

O înfrîngere severă a campionului mondial, care demonstrează clar că, în fața unei strategii superioare, şi cei mai buni trebuie să se încline.

Distragerea

Este un procedeu tactic care poate interveni atunci cînd este necesară îndepărtarea unei piese care asigură apărarea alteia sau chiar protejează un cîmp important de care s-ar putea executa un atac.

Apărarea siciliană

8. Karaklaici-Nikolici

Jugoslavia 1973

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. Nb5+ Nd7 4. Nd7 Dd7 5. c4 Dg4 Începutul unei importante pierderi de timp, datorate în special mirajului obținerii de avantaje materiale încă din deschidere. **6. 0-0 De4 7. d4** Avantajul de dezvoltare se valorifică cel mai bine în poziții deschise. **7... Cc6 8. dc5 dc5 9. Cc3 Dg4 10. Cb5 Dd7 11. Nf4 0-0-0 12. Da4 Df5 13. Ng3 a6** Prin retragerea acestui cal, negrul ar cîştiga timp să-şi

dezvolte flancul regelui, dar urmează o nouă surpriză. **14. Tad1! Td1 15. Td1 Cf6 16. Da5!** (acum la 16... Ce8 sau Dd7 urma pe aceeaşi temă 17. Ca7 cu cîştig imediat).

Analiza unor elemente de strategie

Manevra

Este operaţiunea strategică ce contribuie într-o mare măsură la realizarea concret a planului de joc în şah. Prin executarea manevrelor se creează posibilitatea obţinerii unor avantaje, chiar în poziţii egale. Aceasta se poate realiza prin provocarea sau forţarea adversarului de a întreprinde unele acţiuni nefavorabile, prin crearea unor slăbiciuni în poziţia adversă, prin distragerea unor figuri adverse de pe poziţi bune etc.

Prin natura lor, manevrele pot fi: de aşteptare (fără un scop precis evident), tactice (nu trebuie confundate cu combinaţiile), de apărare, de plan.

Drept exemplu să urmărim o partidă cu tentă modernă din practica campionului mondial G.Kasparov.

Deschiderea engleză

9. Kasparov-Short

Barcelona 1989

1. c4 e5 2. g3 d6 3. Ng2 g6 4. d4 ed4 5. Dd4 Cf6 6. Cc3 Ng7 7. De3+! De7 8. De7+ Re7 9. b3 a5 10. Nb2 c6 11. Ca4 Ne6 12. Cf3 Cbd7 13. Cd4 Thc8 14. 0-0 Tab8 15. Tac1 Ce8 16. Tfd1 c5 17. Cb5 Nb2 18. Cb2 Cb6 19. Cc3 Ca8 20. Cba4 Cec7 21. Td2 Nd7 22. Ce4! Kasparov efectuează o regrupare ideală. **22... Ce8 23. Cac3 Nc6 24. Tcd1 Tcd8 25. g4! Cac7 26. a4 Ce6 27. e3 h6 28. f4 Td7 29. h4 Tbd8 30. Cg3 C6g7 31. Cd5+ Rf8 32. Rf2 Ce6 33. g5! hg5 34. hg5 C6c7 35. Nh3!**

După ce a manevrat cu o precizie şi o eleganţă desăvîrşită, obţinînd prin aceasta un cert avantaj de spaţiu, Kasparov lansează operaţiunea finală. **35... f5 36. gf6 Th7 37. Cc7 Cc7 38. Ng2 Ce8 39. Nc6 bc6 40. Rg2** Simplu şi bine, planul este condus ireproşabil. **40... Tb8 41. Td3 d5?!** (singura contraşansă)

42. cd5 cd5 43. Td5 Tb3 44. Ce4! Te3 45. Te5! Th5 46. Te6 Te2+ 47. Rf3 Thh2 48. f7! Cu aceasta Kasparov decide imediat partida. **48... Thf2+ 49. Cf2 Te6 50. fe8D+ Re8 51. Tc1** Negrul a cedat. (1-0)

Ocuparea centrului cu pioni

Constituie factorul de bază în pregătirea şi desfăşurarea atacului. Prin ocuparea centrului cu pionii, acţiunile adverse sînt stînjenite şi limitate datorită, în special, resimţirii unei oarecare lipse de spaţiu. Plasarea figurilor în spatele masei de pioni are rolul de susţinere şi participare la acţiunea de înaintare. Masa de pioni centrală are o forţă dinamică deosebită care, în momentul avansării, poate aduce cîştig de material sau executa spargeri prin care se dă posibilitatea figurilor de a întreprinde acţiuni energice sau să ocupe cîmpurile eliberate de pe care pot exercita presiune maximă asupra poziţiei adverse. În continuare vom urmări rolul important al pionilor centrali în diferite ipostaze.

Apărarea Grünfeld

10. Karpov-Kasparov

Londra 1986

În partida a 5-a a meciului cu Kasparov, Karpov a reuşit încă din deschidere să obţină o poziţie promiţătoare. **1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Nf4 Ng7 5. e3 c5 6 dc5 Da5 7. Tc1 Ce4 8. cd5 Cc3 9. Dd2 Da2 10. bc3 Dd2? 11.** Rd2 **Cd7 12. Nb5! 0-0 13. Nd7 Nd7 14. e4 f5 15. e5 e6 16.** c4 **Tc8** Albul are avantaj substanţial în centru datorită masei de pioni care, în plus, limitează acţiunea nebunului din g7. Deşi Kasparov, prin ultimele manevre, reuşeşte să restabilească echilibrul material, forţa pionilor centrali adverşi se dovedeşte redutabilă.

17. c6! Străpungerea clasică prin care se închide coloana "c", unica speranţă de contrajoc a negrului fiind anulată. **17... bc6 18. d6 c5 19. h4 h6 20. Ch3 a5 21. f3 a4 22. The1 a3 23. Cf2 a2 24. Cd3 Ta3 25. Ta1 g5 26. hg5 hg5 27. Ng5 Rf7 28. Nf4 Tb8 29. Tc1 Nc6 30. Tc3 Ta5 31. Tc2 Ta8 32. Cc1** şi negrul a cedat. (1-0)

În partida Karpov-Hübner (11), Tilburg 1982, albul a înaintat **16. d5.** Prin aceasta centrul mobil s-a pus în mişcare creînd posibilitatea formării unui periculos pion liber. Hübner a răspuns cu **16... Cg4**, în speranţa preluării iniţiativei, cîmpul f2 fiind în pericol, iar eventualul schimb al nebunului de cîmpuri negre al albului ar duce la o poziţie lipsită de griji. A urmat însă o lovitură tactică ce răstoarnă toate calculele sale.

17. Ng7! Rg7 18. De2 Ng5+ 19. Rb1 Cf6 20. de6 Dc8 21. e7 Te8 22. Td6! Dg4 23. De5 Rg8 **24. Te1** Cd7 25. Td7! Dd7 Sacrificiul posibil datorită forţei deosebite a pionului central, care în cooperare cu dama şi calul creează ameninţări ce compensează pe deplin materialul în minus. **26. Cf5 f6 27. Dd5+ Dd5 28. cd5 Nf4 29. g3 Nc7 30. Rc2 b5 31. Ch6+ Rh7 32. Cf5 Tg8 33. d6 Na5 34. Te6 Tg5 35. Tf6 Th5 36. d7 Th2 37. Ce3** şi negrul a cedat.

(1-0)

O partidă model care ilustrează pregnant procesele de luptă ce pot avea loc în condiţiile acţiunii ferme a centrului mobil de pioni susţinut.

12. Liuboevici-Timman
Olanda 1988

Intrarea în final a oferit negrului o soluţie tactică frumoasă prin care scoate în evidenţă valoarea deosebită a masei de pioni centrali. Aducîndu-şi calul pe f5, Timman reuşeşte, cu ajutorul ameninţărilor directe, să promoveze pionii liberi. **1. Th3! Te3! 2. Cb1 Ch6+ 3. Rh4 Cf5+ 4. Rg4 d4!** Ultima poantă tactică prin care pionii avansează decisiv. **5. Tdh1 Ch6+ 6. Rh4 Th3+ 7. Th3 Tb5 8. Th1 c3 9. Cc3 dc3 10. Tc1 Cf5+ 11. Rg4 c2**
Albul a cedat. (0-1)

În partida Karpov-Liuboevici(13), Bruxelles 1985, desfăşurarea jocului s-a bazat pe o superioritate poziţională a albului care, prin avansarea pionului "f", creează unele tensiuni, ce oferă posibilitatea figurilor sale să întreprindă acţiuni de atac cu caracter decisiv

1. f5!! Ne3+ 2. Re3 b5 Liuboevici caută contrajoc prin activarea în extremis a turnului din a6. **3. ab5 Tb6 4. Tbg1 h5 5. Cf4** Pune în evidenţă întregul lanţ de slăbiciuni al poziţiei adverse şi începe realizarea unui plan de atac final deosebit de frumos. **5.... fe5 6. Cg6+ Rh7 7. Cg5+ Rg7 8. Ce5 Ce5 9. Cf7+! Rf7 10. de5** Negrul cedează. (1-0)

Modul în care s-a desfăşurat lupta în faza de deschidere în partida Lilienthal-Landau (14), Amsterdam 1934, a permis albului formarea unei structuri centrale de pioni dispuşi sub formă de falangă.

Constatăm însă că **forţele** negrului de pe flancul damei sînt superioare. De aceea este necesar ca la baza liniei de joc a albului să existe idei de natură concretă.

Albul a continuat energic cu o mutare puternică ce subminează poziţia de pe flancul damei negrului. **1. b3! cb3 2. Nb3 Na6 3. e5 Ne7 4. d5 ed5 5. Nd5 Cc5** Înaintarea pionilor centrali a permis realizarea unor ameninţări reale, pe care negrul nu le poate neglija. La 5... 0-0, albul ar fi continuat cu 6. e6! **6. Cd4 0-0 7. Cf5 Tfe8 8. Dg4 Nf8** Figurile negre sînt plasate pe poziţii pasive, dar se pare că toate punctele slabe din lagărul său sînt suficient apărate. **9. Nf7+** Lovitură tactică decisivă. **9... Rf7 10. Td6! Nd6** (forţat) **11. Dg7+ Re6 12. Cd6 Dd8 13. Ce8 De8 14. Df6+** Negrul a cedat. (1-0)

Pion infiltrat în poziția adversă pe un cîmp cheie

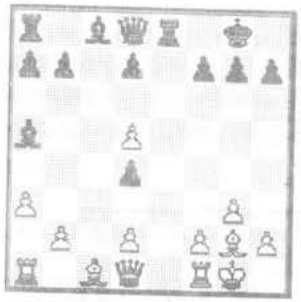
În paralel cu acțiunea de ocupare a centrului și protecție a propriilor figuri, pionii au și rolul important de a stînjeni realizarea unor obiective ale părții adverse. Una din metodele eficiente întîlnite destul de des în jocul practic constă în blocarea prin infiltrarea unui pion pe un cîmp vital în poziția adversă și pentru captarea căruia se pierde mult timp (în detrimentul dezvoltării figurilor).

Deschiderea engleză

15. Timman-Hübner

Olanda 1990

1. c4 e5 2. Cc3 Cf6 3. Cf3 Cc6 4. g3 Nb4 5. Ng2 0-0 6. 0-0 Te8 7. Cd5 Cd5 8. cd5 Cd4 9. Cd4 ed4 10. e3 c5 11. a3 Na5 12. ed4 cd4 Albul are toate condițiile pentru a-și încheia armonios dezvoltarea. Totuși, el amînă aceasta și, prin avansarea pionului central, reușește să dezechilibreze total dezvoltarea figurilor adverse.



13. d6!! Infiltrarea pionului tip "cui"! **13... Df6** Dacă negrul ar fi încercat infiltrarea analogă a pionului pe d3, albul reușea după 14. b4 urmat de 15. Nb2, să-și încheie armonios dezvoltarea. **14. d3 Dd6** Așa cum era de așteptat, negrul a cîștigat pionul, însă a rămas în urmă cu dezvoltarea figurilor. **15. Nf4 Da6 16. b4 Nd8 17. Te1 Tf8** O lipsă acută de mutări, nemaivorbind de posibilitatea lansării unui contrajoc eficient. **18. Dh5 d6 19. Nd5 Nd7 20. a4 Tc8 21. Ne4 g6 22. Df3 Tc7 23. b5 Db6 24. Nh6 a6 25. Nd5 Nf5 26. g4 Nc8 27. Te2 ab5** și constatînd că, după răspunsul 28. Tae1, totul se prăbușește, negrul a cedat.
(1-0)

Un alt exemplu pe aceeași temă în partida Vaganian-Kupreicik jucată la Petersburg 1974 (16).

Pentru pionul în minus, albul are un avans considerabil de dezvoltare, dispunînd în același timp de o mare superioritate de spațiu și un centru puternic de pioni. Putem trage concluzia că strategia în deschidere a negrului a fost nesatisfăcătoare.
1. e6! Transformarea centrului mobil într-un pion tip "cui", acțiune cu implicații deosebite în planul de atac cu lovituri tactice, ce va fi inițiat de alb. **1... fe6 2. Cg5 Cf6** La 2... Cf8 ar fi urmat 3. Nb5+ Nd7 4. de6 Nb5 5. Cb5 cu amenințări concrete. **3. Nb5+ Rf8 4. de6** Pionul "cui" își face apariția. **4... a6 5. Ne3!** Consecvent planului de atac, albul sacrifică o figură, care însă nu poate fi acceptată întrucît după 5... Dd1 6. Td1 ab5 7. Td8+ Ce8 8. 0-0+ Nf6 9. Tc8 Rg7 10. Cf7, albul cîștigă. **5... Da5 6. 0-0!** Cea mai bună continuare a atacului! Deși sînt două figuri în priză, datorită acțiunii stînjenitoare a pionului central de la e6, nici una dintre ele nu poate fi capturată. **6... h6** 7. Dd3 Acum nu este posibil nici 7... hg5. 7... **Rg8 8. Dg6 Ne6 9. Ce6 Th7 10. Tf6 Cd7 11. Nd7** și constatînd lipsa acută de material combinată cu amenințările ce nu mai pot fi parate, negrul a cedat. (1-0)

Apărarea Alehin

17. Alehin-Reshevski

Kemeri 1937

1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. Cf3 d6 4. d4 Ng4 5. c4 Cb6 6. Ne2 de5 7. Ce5 Încă din această fază timpurie a partidei, Alehin sacrifică un pion în speranța de a obține superioritate în dezvoltare. **7... Ne2 8. De2 Dd4 9. 0-0** Mult mai bine era 9. Ca3 C8d7 10. Cf3 sau 9... e6 10. Cc2, în ambele cazuri păstrînd mai multe figuri pentru realizarea planului de atac. Acum sarcina de apărare a negrului devine mai ușoară prin schimbarea calului central alb. (Panov) **9... C8d7 10. Cd7 Cd7** O decizie curioasă, deoarece negrul se expune unor pericole care pot surveni după mobilizarea rapidă a figurilor albe ce se dezvoltă cu tempo, atacînd dama neagră rămasă în centrul tablei. **11. Cc3 c6 12. Ne3 De5 13. Tad1 e6 14. Df3** Mutare foarte puternică ce forțează negrul să înapoieze

pionul, întrucît menținerea lui ar duce la o distrugere rapidă. (Panov) **14... 0-0-0 15. Na7 Da5 16. Nd4 Df5 17. Dg3** Finalul rezultat după schimbul damelor era desigur mai bun pentru alb, însă Alehin simte că decizia trebuie să vină mai repede. (Panov) **17... e5 18. Ne3 Nb4 19. Ca4 Na5 20. f4! Nc7 21. b3 f6 22. fe5 De6 23. h3** O mutare poziționlă profundă a cărei importanță se va vedea mai tîrziu. **23... Thg8 24. Nd4 Ce5 25. Dc3 Cd7 27. c5!** Acest pion preia în faza următoare a partidei unele funcții importante, infiltrîndu-se și devenind artizanul evenimentelor viitoare. **26... Tge8 27. b4! Cb8 28. Cb6+ Nb6 29. cb6** Momentul apariției pionului "cui". **29... Da2 30. Dg3 Td7 31. Nc5 Df7 32. Ta1 Dg6 33. Dh2!** Pune în valoare forța pionului de la b6. **33... Te5 34. Ta8 Td2** Prezența pionui "cui" dă posibilitatea albului să încheie partida printr-o combinație de mare efect.

35. Tb8+ Rb8 36. De5+ și negrul a cedat, întrucît urmează mat în trei mutări. (1-0)

Această realizare deosebită poate constitui un model pentru maniera în care se aplică elementele de strategie și tactică în cadrul procesului de concretizare a planului de joc elaborat.

Alte structuri de pioni (cu pion izolat, cu pioni dublați sau blocați, cu pioni atîrnați etc.) se constituie în poziții tip în care așezarea lor pe tablă se menține mult timp aceeași sau se modifică foarte lent, determinînd atît configurația cîmpurilor slabe și tari precum și amplasamentul bun sau rău al figurilor. Vom prezenta unele din aceste poziții tip în subcapitolul "Trecerea în jocul de mijloc".

Tehnica de manevrare a pionilor în partida de șah este analizată în excelenta lucrare a regretatului maestru V.Ursearu "Strategia jocului de mijloc în șah", apărută în 1985.

Valorificarea diagonalelor principale

Diagonalele reprezintă secțiuni importante ale eșichierului pe care se pot iniția acțiuni diverse. Dominarea unei diagonale principale, asociată cu acțiuni poziționale colaterale rezultate

din colaborarea mai multor figuri, poate reprezenta o forță de atac puternică atît pe plan poziționl cît și tactic.

Am ales două exemple în care planul strategic elaborat constă în exploatarea diagonalei principale h1-a8, de către alb, în prima partidă, și a diagonalei a1-h8, de către negru în cea de-a doua.

Dezvoltarea nebunului la g2 este specifică multor deschideri și prezintă, în majoritatea cazurilor, un aspect poziționl, iar dacă necesitățile strategice o impun, el poate fi plasat pe coordonate de atac cu posibilități tactice. Ideile unei astfel de dezvoltări sînt: controlul diagonalei, presiune asupra centrului și flancului opus advers, posibilități de atac în cazul prezenței regelui în zona vizată.

Apărarea Grünfeld

18. Dominte-Miulescu

Predeal 1989

1. d4 Cf6 2. Cf3 g6 3. c4 Ng7 4. g3 0-0 5. Ng2 d5 6. cd5 Cd5 7. 0-0 Cc6 8. Cc3 Cb6 9. e3 e5 10. d5 Ce7 11. e4 Ng4 12. Db3 c6 13. Ch4 Albul prelungește acțiunea nebunului din g2. **13... cd5 14. ed5 Cec8 15. a4 Cd6 16. a5 Cbc4** Lupta se duce pe căi poziționale în jurul pionului liber "d". Planul negrului constă în blocarea fermă a acestui pion, care închide diagonala principală h1-a8. Desfășurarea celor două planuri axate pe blocarea punctului strategic d6 duce la o dispută interesantă. **17. Db4 b6 18. a6 Nc8 19. Td1 Dc7 20. b3 Ca5 21. Na3 Td8 22. Tac1 Dd7** Amenințarea 23. Cb5 duce la pierderea controlului de către negru a cîmpului d6. Aceasta va duce imediat la prăbușirea poziției sale. **23. Dd6 Dd6 24. Nd6 Td6 25. Cb5 Td8 26. d6!** Deschiderea diagonalei principale are efecte decisive. **26... Nd7 27. Na8 Nb5 28. Nd5! Ne2 29. b4!** Negrul a cedat. (1-0)

Ocuparea diagonalei a1-h8 constituie pentru negru un element strategic de maximă importanță într-o multitudine de deschideri. De pe cîmpul g7, nebunul apără poziția regelui propriu, permițînd contraatacul cu pionii "g-f" și presează asupra centrului și flancului opus advers.

Apărarea indiana veche

19. Gheorghiu-Kasparov

Salonic 1988

Partida dintre cei doi puternici mari maeștri reprezentanți ai două generații diferite a oferit specialiștilor prezenți la turneul olimpic masculin, o confruntare de o deosebită atractivitate.**1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. f3** Ca de obicei, marele maestru român adoptă arma sa

preferată, sistemul Sämich, care i-a adus nenumărate succese în carieră. **5... 0-0 6. Ne3 e5 7. d5 c6 8. Dd2 cd5 9. cd5 Cbd7 10. Cge2 a6 11. Cc1!?** Albul stopează pentru moment jocul negrului pe flancul damei, amînînd efectuarea rocadei. **11... Ch5** Campionul mondial sesizează imediat momentul oportun deschiderii jocului pe celălalt flanc. La 11... b5?! 12. b4!, urmat de 13. Cb3, cu avantaj pentru alb. **12. Nd3 f5 13. C1e2 Cdf6 14. ef5 gf5 15. Cg3!**

15... e4!! Momentul culminant al întîlnirii! Aşa cum ne-a obişnuit frecvent în majoritatea partidelor sale, Garri nu scapă ocazia de a folosi cea mai bună contrasansă. Cu ultima mutare, el sacrifică un pion pentru a obţine o activizare maximă pe diagonala principală. **16. Ch5 Ch5 17. fe4 f4!** Se limitează acţiunea pieselor albe, pregătind centralizarea teribilului nebun indian. **18. Nf2 Ng4!** Obligă la crearea unor slăbiciuni. **19. h3 Nd7 20. 0-0-0 Ne5** Nebunul negru domină întreaga tablă. **21. Rb1 Df6 22. Ne2 Cg3 23. Ng3?!** După aceasta nebunul din e5 rămîne fără oponent şi va presa puternic poziţia regelui alb, constituind elementul de bază în concretizarea acţiunii finale. Mult mai bine ar fi fost 23. The1!, cu unele posibilităţi de egalare a jocului prin menţinerea controlului asupra cîmpului cheie d4. **23... fg3 24. Nf3 Tac8 25. Ce2 Dg6 26. Tc1?** Ultima greşeală, după care atacul negrului este decisiv. Şanse de salvare mai oferea încă manevra calului la d4 via e6, activînd la rîndul său nebunul de cîmpuri albe. **26... Tc1 27. Dc1 Tc8 28. De3 Df6 29. Dd2 Tc5 30. Cc1 Nf4 31. Db4 Nb5!** Toate figurile negre cooperează în atac. **32. Cb3 Nd3+ 33. Ra1 Tc2 34. Tb1 Ne5 35. Cc1 Nb2!** Atacul pe diagonala a1-h8 se încheie cu lovitura decisivă a nebunului. **36. Db2 Db2** şi partida se termină cu mat. O frumoasă demonstraţie de şah total a campionului mondial.

Ocuparea coloanelor deschise

O coloană deschisă, controlată de către una din părţi, reprezintă o cale prin care figurile grele se pot infiltra în dispozitivul advers. Valorificarea acestui element strategic poate determina linia planului de joc al întregii partide. În cazul coloanelor semideschise, plasarea turnurilor pe liniile centrale poate constitui preludiul declanşării unui atac, ori susţinerii unor acţiuni diverse.

Încercarea de ocupare a unei coloane se poate realiza în legătură cu alte elemente strategice, cum ar fi slăbiciunea unor cîmpuri sau a unor orizontale importante.

Drept exemplu vom revedea partida a 17-a din meciul pentru titlul suprem, jucată la Lyon în 1990, între Karpov şi Kasparov în care elementele mai sus amintite se îmbină inseparabil în lupta pentru atingerea scopului propus. (20)

Apărarea Grünfeld

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. cd5 Cd5 5. e4 Cc3 6. bc3 Ng7 7. Ne3 c5 8. Dd2 0-0 9. Cf3 Ng4 10. Cg5 cd4 11. cd4 Cc6! 12. h3 Nd7 13. Tb1 Tc8! 14. Cf3 Ca5 15. Nd3 Ne6 16. 0-0 Nc4 17. Tfd1 Poziţia se caracterizează printr-un echilibru stabil, în care şansele albului sînt ceva mai bune datorită centrului mobil de pioni. **17... b5?!** Încercînd să preia iniţiativa, Kasparov execută această mutare activă care slăbeşte însă un punct important al poziţiei sale, cîmpul c6. **18. Ng5 a6 19. Tbc1!** Planul albului începe să se contureze, iar deblocarea coloanei constituie tocmai baza acestuia. **19... Nd3 20. Tc8 Dc8 21. Dd3 Te8 22. Tc1 Db7 23. d5 Cc4 24. Cd2 Cd2 25. Nd2!** Continuare puternică ce duce la atingerea obiectivului propus. **25... Tc8**

26. Tc6! O manevră deosebită datorată slăbiciunii cîmpului c6 şi a orizontalei a 8-a. Aceste avantaje strategice permit ocuparea coloanei. **26... Ne5** Pierdea desigur 26... Tc6 27. dc6 Dc6? 28. Dd8+. **27. Nc3! Nb8** (27... Nd6 28. Dd4! f6 29. Td6) **28. Dd4 f6 29. Na5 Nd6 30. Dc3 Te8** Stăpînirea coloanei permite albului acţiuni de pătrundere cu caracter decisiv. **31. a3 Rg7 32. g3 Ne5 33. Dc5 h5 34. Nc7 Na1 35. Nf4 Dd7 36. Tc7 Dd8 37. d6 g5 38. d7 Tf8 39. Nd2 Ne5 40. Tb7** şi în această poziţie strategic pierdută, fără apărare în

fața amenințării 41. Dc6 și a manevrei Ne3-b6, negrul a cedat. (1-0)

PLANUL DE JOC

Considerații teoretice generale

O idee fundamentală ce stabilește într-o mare măsură eficacitatea realizării oricărui scop propus în șah, o reprezintă, fără îndoială, problema planului de joc pe parcursul celor trei faze ale partidei. Rezolvarea cu succes a acestui act de creație, absolut necesar abordării jocului la nivele superioare, duce în mod real la eliminarea confuziilor strategice ce pot interveni în procesul de conducere a luptei șahiste. Operațiunile strategice și tactice trebuie coordonate după o planificare riguroasă reprezentînd în mod concret drumul cel mai scurt și sigur către țelul propus.

Jucătorul începător a putut desluși primele noțiuni despre plan în cadrul procesului incipient de asimilare a finalurilor simple. Realizarea planului în astfel de poziții nu întîmpină mari dificultăți, întrucît partea aflată în inferioritate nu are posibilități reale de ripostă.

Trecînd însă la problemele complexe pe care le implică noțiunea de planificare a operațiilor în decursul partidei, dificultatea de înțelegere, concepție și exprimare în practică se amplifică. Planul de joc se formează astfel din elementele strategice și tactice, elemente care, deși contradictorii, sînt în același timp inseparabile, întrucît ele se intercondiționează reciproc.

Ca definiție, putem afirma că acea idee concretă, care îndreaptă o multitudine de operații izolate către realizarea unui scop, poartă denumirea de plan de joc.

Făcînd o sinteză a formulelor structurale pe care le poate lua planul conceput în timpul luptei șahiste, putem constata că el nu este unic pe durata întregii partide, putîndu-se modifica în orice moment în funcție de noile condiții apărute pe tablă, chiar și după o singură mutare, dacă poziția rezultată necesită noi evaluări și decizii.

La baza acestor aspecte secvențiale stă însă un plan general al partidei care poate consta în tendința de acumulare a unor avantaje poziționale sau materiale, fiind dezvoltate ulterior pînă la forme cu caracter decisiv.

După ce am inițiat cititorii cu denumirile și unele mutări de bază caracteristice deschiderilor principale, vom lua acum cunoștință și cu principiile (regulile) după care acestea au fost dezvoltate.

Prima cerință fundamentală este aprecierea cît mai justă, cît mai profundă a poziției. Funcție de natura celor constatate vom căuta să delimităm anumite linii de joc

posibile, iar dintre acestea vom desprinde pe cea al cărei obiectiv considerăm că îl putem atinge înaintea adversarului. În final, planul de joc stabilit se consolidează printr-un calcul precis al variantelor posibile și, în funcție de posibilitățile concrete de ripostă ale părții adverse, putem lua decizia de a-l accepta (de a-l considera optim) sau de a-l respinge, căutînd un altul mai potrivit.

La baza alcătuirii planului stau o serie de factori strategici caracteristici fiecărei poziții. Chiar dacă planul este corect și bine fondat, iar aplicarea lui practică nu întîmpină mari greutăți din partea adversă, adesea trebuie întreprinse unele măsuri profilactice sau efective de respingere și prevenire a contrajocului acestuia. De aceea planul nu trebuie dus la îndeplinire în mod dogmatic, ci numai ținînd cont atît de posibilitatea unor contralovituri ascunse, cît și de modul de desfășurare a planului părții adverse.

Despre planul de joc marele maestru A. Kotov afirma: "Un plan concret într-o partidă de șah reprezintă totalitatea operațiunilor strategice care se succed și se execută de fiecare dată pe baza unei gîndiri independente, decurgînd din necesitățile situației intervenite pe tablă.

Dacă adversarul te obligă să renunți la țelul dorit sau dacă îți dai seama că el nu poate fi atins, dacă o lovitură neașteptată schimbă brusc poziția, atunci trebuie înlocuit imediat planul. Trebuie să te gîndești mereu la noi obiective, să eviți continuarea unui plan care nu se mai fundamentează strategic."

Practica a arătat că absența planului și preocuparea exagerată numai pentru dezvoltare, constituie adesea motive suficiente de intrare în poziții pasive, lipsite de perspectivă.

Alegerea planului reprezintă un moment de creație ce necesită idei novatoare dezvoltate cu mare fantezie. Chiar atunci cînd deținem avantaj, trebuie să acționăm după un plan, pentru că altfel acesta se poate pierde prin derularea unui joc la mutare sau prin declanșarea unor amenințări simple fără nici un efect real.

Stabilirea planului de joc, precum și exprimarea sa în practică va putea fi mai ușor înțeleasă cu ajutorul exemplelor următoare, exemple ce oferă o luptă concentrată de idei cu tendințe creatoare, de tehnică desăvîrșită a jocului de mijloc și finalului. Prin studiul acestor partide șahiștii de toate nivelurile pot să-și perfecționeze stilul și să-și ridice forța de joc. Desigur, este posibil ca în exemplele ce vor urma, examinînd sistematic planurile posibile de ambele părți, să ni se dezvăluie clar unele linii de joc deosebit de interesante pentru una din părți, dar totodată și idei străine de

spiritul poziției părții adverse. Tocmai acest element contradictoriu trebuie să ne facă să înțelegem în adevăratul sens necesitatea alegerii unui plan concret de joc bine fundamentat din punct de vedere strategic.

Exemplificări practice

Începem derularea unor exemple elocvente, însoțite de comentarii consistente, cu implicații de ordin metodologic.

Sperăm într-o înțelegere mai ușoară a modului de punere în practică a planului conceput, precum și a modificărilor secvențiale pe care le implică acesta în desfășurarea luptei, de ambele părți.

Gambitul damei

21. Korcinoi-Karpov

Baguio 1978

1.c4 e6 2.Cc3 d5 3 d4 Cf6 4. cd5 ed5 5. Ng5 Ne7 6. e3 0-0 7. Nd3 Cbd7 8. Cf3 Te8 9. Dc2 c6 10. 0-0 Cf8

După mutările introductive ale variantei schimbului din gambitul damei intervine primul moment important al partidei. Prin ultima sa mutare 10... Cf8, negrul permite dezvoltarea ulterioară a nebunului său de cîmpuri albe, asigurînd în același timp posibilitatea creării contrajocului. La dispoziția albului sînt mai multe planuri de joc posibile, fiind însă greu de precizat care dintre ele este cel mai promițător.

11. Nf6 Iată începutul unui plan foarte interesant care are următoarea justificare: împiedică pătrunderea calului negru la e4, eliminînd astfel o posibilitate de acțiune concretă a părții adverse, făcînd posibilă, prin mutarea următoare, declanșarea imediată a atacului minorității pe flancul damei, nemaifiind nevoie de o mutare pregătitoare. **11... Nf6 12. b4 Ng4** Karpov nu se lasă impresionat de planul albului și continuă cu o mutare de dezvoltare, evitînd în același timp o posibilitate care ar fi putut duce la un joc mai dinamic după 12... Ne7 13. b5 Nd6 14. bc6 bc6 15. Ca4 Te6 16. Cc5 Th6. **13. Cd2 Tc8** Acum devine clar și modul de organizare a apărării negrului: la 14. b5 ar urma 14... c5!. **14. Nf5** O primă secvență a planului general. Ideea principală este aceea de a trece lupta pe un făgaș tehnic pozițional, prin simplificări și eliminînd posibilitatea unor acțiuni periculoase pe flancul

regelui. **14... Nf5 15. Df5 Dd7** Această mutare nu era nici pe departe forțată, însă în concepția negrului, dama albă ocupă o poziție activă. **16. Dd7 Cd7 17. a4** Din nou Korcinoi amînă continuarea principală b5, dorind probabil să întîmpine pătrunderea calului negru la b6. Mutarea efectuată permite părții adverse o regrupare a figurilor. **17... Ne7 18. Tfb1 Cf6 19. a5** O decizie foarte grea, întrucît negrul poate bloca complet flancul damei. Era poate mai promițătoare continuarea planului inițial prin 19. Rf1. **19... a6** Situația s-a stabilizat: albul n-a obținut prea mult. Acum intervine o schimbare a planului său, care nu poate consta decît în organizarea străpungerii în centru.

20. Ca4 Prima acțiune în cadrul noului plan: folosirea cîmpului c5 pentru cal, întrucît schimbul său pe acest cîmp strategic nu este posibil din cauza slăbirii cronice a punctului b7. **20... Nf8?!** O mică inconsecvență. Karpov începe concretizarea unei acțiuni care nu se va dovedi prea corectă, aceasta creîndu-i desigur în viitor unele neajunsuri. Mai indicat era ideea legată de 20... Nd6, urmată de dublarea turnurilor pe coloana "e" și apoi, după deplasarea calului, promovarea pionilor de pe flancul regelui în vederea unei acțiuni energice. **21. Cc5 Te7** Din nou se pierde posibilitatea de a reveni la planul mai sus enunțat, prin: 21... Tc7 urmat de Nd6 și Tce7. **22. Rf1 Ce8** Ideea strategică principală a planului negrului, început cu 20... Nf8. El nu a realizat însă faptul că prezența calului la d6 nu reprezintă o manevră deosebită, întrucît poziția rezultată nu mai oferă posibilități eficiente de contrajoc. **23. Re2 Cd6 24. Rd3 Tce8 25. Te1**

În timp ce negrul are doar piesele armonios grupate, în fața albului se deschid perspective reale, legate de realizarea spargerii în centru. **25... g6 Te2 f6** Limitează acțiunea nebunului propriu. Mai bine era 26... Ng7 27. Tae1 Nh6. **27. Tae1 Nh6** Reacție în scopul împiedecării

asaltului pionilor centrali. **28. Cdb3 Nf8 29. Cd2 Nh6 30. h3 Rf7** În lipsa unui plan activ, Karpov adoptă o tactică de aşteptare. **31. g4 Nf8 32. f3 Td8 33. Cdb3** La rîndul său, Korcinoi aşteaptă momentul potrivit pentru declanşarea atacului central şi amînă o primă posibilitate de realizare a acestuia. **33... Cb5 34. Tf1 Nh6 35. f4**

Ne aflăm în faţa unei alte secvenţe a planului iniţial, avînd ca obiectiv principal restrîngerea acţiunii nebunului negru. Era posibilă concretizarea e3-e4. **35... Nf8 36. Cd2 Cd6 37. Tfe1 h6 38. Tf1 Tb8 39. Ta1 Tbe8 40. Tae1 Tb8 41. e4** După o serie de manevre poziţionale, albul deschide jocul în centru, trecînd partida într-un final de turnuri favorabil. **41... de4 42. Cde4 Cb5 43. Cc3 Te2 44. Te2 Nc5** Acum este posibil schimbul calului datorită închiderii coloanei "b". **45. bc5 Td8 46. Cb5 ab5 47. f5**

În sfîrşit, planul fundamental al albului a fost realizat, concretizarea lui ţinînd de acest final în care apărarea negrului nu va fi uşoară. Duetul de pioni c5 şi f5 limitează extrem mobilitatea regelui negru, iar străpungerile a6-a5 şi d4-d5 legate de pătrunderea regelui alb sînt concrete. **47... gf5 48. gf5 Tg8 49. Rc3** Korcinoi avea la dispoziţie alte două planuri legate de 49. Te6 sau 49. Ta2, care ulterior s-au dovedit ca fiind mai promiţătoare. **49... Te8** Negrul ocupă importanta coloană centrală întrucît schimbul turnului nu promite părţii adverse mai mult de remiză. Slab era 49... Tg3+ 50. Rb4 Th3 din cauza 51. d5! cd5 52. c6 bc6 53. a6. **50. Td2** 50.a2!? ar fi pus negrului probleme mai dificil de rezolvat. **50... Te4** Cu ultima sa mutare, negrului îşi asigură calea spre remiză, deoarece străpungerea 51. d5 este inofensivă. Ultima speranţă a albului este legată de pătrunderea regelui pe flancul damei. Realizarea acestui obiectiv conduce la o serie de mutări forţate.

51. Rb4 Re8 52. a6 ba6 53. Ra5 Rd7 54. Rb6 b4 55. d5 cd5 56. Td5+ Rc8 57. Td3 (57. c6 b3 cu egalitate)
57... a5?

O greşeală destul de gravă care poate compromite întregul plan de apărare al negrului. Reacţia cea mai firească era desigur 57... Tc4!, iar după 58. c6 Tc3 sau 58. Tg3 Tc3 se asigură egalitatea prin ameninţarea de transformare a pionului "b". **58. Tg3 b3?** Încă nu era prea tîrziu 58.... Tc4, păstrînd unele şanse de salvare. Karpov face o intervertire a mutărilor, neobservînd răspunsul natural al adversarului. **59. Rc6!** Îndepărtează regele, capturînd în acelaşi timp, cu tempo, importantul pion "b". Cu aceasta partida este practic încheiată. **59... Rb8 60. Tb3+ Ra7 61. Tb7+ Ra6 62. Tb6+ Ra7 63. Rb5 a4 64. Tf6 Tf4 65. Th6 a3 66. Ta6+ Rb8 67. Ta3 Tf5 68. Tg3 Tf6 69. Tg8+ Rc7 Tg7+ Rc8 71. Th7** şi aici Karpov a cedat. (1-0) (unele comentarii după V.Korcinoi)

Remarcăm că în lupta poziţională desfăşurată, insuccesul negrului s-a datorat în principal deciziei de la mutarea 20, cînd nu a reuşit să elaboreze planul de joc cel mai eficient pe care îl reclama poziţia, lăsînd astfel o uşoară iniţiativă albului. La trecerea în faza de concretizare a avantajului poziţional obţinut în jocul de mijloc, Korcinoi nu alege la rîndul său cele mai bune continuări. Aflat în situaţia de a-şi apăra poziţia cu unele mutări unice, Karpov comite două erori consecutive (la mutările 57-58) cu caracter decisiv.

Referitor la această ultimă problemă, iată o afirmaţie care si demonstrează pe deplin sensul: "Ştiinţa de a combina cu abilitate, capacitatea de a găsi mutarea cea mai potrivită, care duce cel mai rapid la realizarea planului intenţionat este mai presus de orice principii sau, mai bine zis, este singurul principiu care poate fi definit în felul acesta." (Cigorin).

Apărarea Nimzovici

22. Botvinnik-Lilienthal
Petersburg 1941

La această partidă o parte a comentariului şi variantelor prezentate aparţin marelui maestru Lilienthal. **1.d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. e3 0-0 5. Cge2** Logica dezvoltării calului la e2 constă în evitarea dublării pionilor în cazul schimbului pe cîmpul c3. Acest

mod de dezvoltare conține însă şi un mic neajuns, întrucît creează o oarecare întîrziere în dezvoltare.
La întrebarea de ce negrul nu a bătut pe c3 cu o mutare anterioară, răspunsul este simplu:
în primul rînd, el aşteaptă pierderea unui tempo din partea albului pentru eventuala efectuare a acestui schimb, nebunul avînd rolul principal de stînjenire a dezvoltării figurilor adverse şi limitare a posibilităților de ocupare a centrului. În al doilea rînd, capturarea calului din c3 ar fi permis albului o libertate totală în alegerea planului de dezvoltare a figurilor, motivația principală constînd în punerea în valoare a forței perechii de nebuni. **5... d5** (contraatacul clasic în centru) **6. a3** Reacția imediată, impusă de mutarea anterioară, cu scopul evident de a lichida tensiunea pe flancul damei şi a putea continua nestingherit dezvoltarea. **6... Ne7** Schimbul 6... Nc3 7. Cc3 ar fi venit în întîmpinarea ideilor albului, expuse anterior. Este posibilă şi retragerea 6... Nd6. În partida Smîslov-Simaghin URSS 1959, încercarea albului de a forța evenimentele pe flancul damei, după acest răspuns, nu a oferit avantaj: 6... Nd6 7. c5 Ne7 8. b4 b6 9. Cg3 a5 10. Tb1 ab4 11. ab4 bc5 12. bc5 Cc6 13. Nb5 Ca7 14. Nd3 Cc6 15 Nb5 Ca7 16. Ne2 Cc6 17. 0-0 Na6 18. Cb5 Dd7 19. Nd2 Tfb8 (sau 13. f4 Na6 14. Na6 Ta6 15. 0-0 g6) cu şanse egale în ambele cazuri. **7.cd5 ed5** Încercările 7. Cg3 sau Cf4 legate de înaintarea pionilor f3 şi e4 se pare că nu promit nimic deosebit albului din cauza contraatacului eficient al negrului prin c5. Ex.: 7. Cg3 dc4 8. Nc4 c5 9. dc5 Dd1 10. Rd1 Nc5 cu joc egal. Alte planuri posibile pentru negru pot consta în 7... Cc6 cu ideea 8... dc4 şi 9... e5 sau 7... c6 şi în cazul 8... cd5 ed5 9. Nd3 Te8 10. 0-0 Cbd7 cu încheierea dezvoltării. Revenind la continuarea din partidă, după 7. Cd5 8. Dc2 Cc3 9. Cc3 Cd7 10. Nd3 h6 11. 0-0 c5 12. dc5 Cc5 13. Ne2 a5 (Evans-Taimanov Buenos Aires 1960) sau 8. g3 b6! 9. Ng2 Nb7 10. e4 Cc3 11. Cc3 c5 negrul a obținut o poziție satisfăcătoare în ambele cazuri. **8. g3** Dezvoltarea nebunului pe flancul regelui neutralizează contralovitura c5, făcînd în acest fel posibilă o eventuală încercare de ocupare a centrului prin manevra pozițională f3 şi e4. Iată o ilustrare concretă survenită în partida Spasski-Nikitin Petersburg 1957: 8... c6 9. Ng2 Nf5 10. f3 Ca6 11. 0-0 Cc7 e4! cu avantaj pentru alb. **8... Cbd7** Negrul are în vedere un plan legat de aducerea calului pe cîmpul b6 şi efectuarea unor operații în acest sector.
Un alt plan s-a jucat într-o partidă mai recentă Baghirov-Uusi URSS 1985: 8. g3 c6 9. Ng2 a5 10. 0-0 Cbd7 11. h3 Te8 12. g4 Cf8!? 13. Cg3 Cg6 14. f4 Ch4 15. Nh1 h6! 16. b3 Nd6 17. Ta2 Ne6 18. De1 Ch7 19. Ca4 Nc8 Df2 f5 21. gf5 Cf5 22. Rh2 Cf6 23. Tg1 Rh8 24. Cc5 De7 25. Cf1 Nc5 26. dc5 Dc5 27. Te2? 0-1
9. Ng2 Cb6 10. Dd3

Continuarea consecventă a planului, împiedecînd dezvoltarea 10... Nf5 şi pregătind e4. Într-o partidă Petrosian-Szabo Amsterdam 1956 a urmat: 10. 0-0 Te8 11. Cf4 c6 12. f3 c5 13. Rh1 Nf8 14. Te1 Nd7. **10... a5** Se urmăreşte prin 11... a4 fixarea slăbiciunilor c4 şi b3. **11. a4** Albul preîntîmpină fixarea flancului damei însă acum devine slab cîmpul b4. **11... c6 12. 0-0**

12... Cbd7 Schimbarea obiectivului de plan care vizează cîmpul slab din lagărul advers b4, prin manevra b8-a6-b4. **13. Td1** În legătură cu 13. f3 apare posibilă varianta: 13... Cb8 14. e4 de4 15. fe4 Ca6 16. Ne3 Cb4 17. Dd2 Ne6 18. h3 Dd7 19. Cf4 Nc4 20. Tf2 cu şanse mai bune de partea albului. În loc de 17... Ne6 negrul poate continua însă mai tare cu 17... Cg4!, punînd în dilemă partea adversă: să păstreze nebunul din e3 sau să permită schimbarea lui?; dar orice cale ar alege, schimbul se dovedeşte inevitabil; la 18. Nf4, negrul joacă g5! 19. Ne3 Ce3 20. De3 Cc2, iar după 18. Tad1 Ce3 19. De3 perechea de nebuni a negrului asigură joc egal. **13... Cb8 14. b3** Se pare că albul este pe cale să piardă lupta strategică, întrucît se observă că în această etapă negrul are obiective mai clare.
Botvinnik nu se hotărăşte la izolarea pionului central "d" prin 14. e4, cu toate că prin aceasta ar obține un uşor avantaj de spațiu şi control punctelor de sprijin e5-c5. **14... Ca6 15. Ca2 Te8 16. Nb2 Nd6**

17. Te1

O regrupare prin care se recunoaşte că prima parte a planului a fost constituit pe o concepţie eronată. Prin ultima sa mutare albul oferă părţii adverse o preţioasă informaţie în legătură cu pregătirea străpungerii în centru prin f3-e4. **17... De7** Împiedecă 18. f3 şi ţine sub dominaţie severă cîmpul strategic b4. **18. Tad1 g6** O mutare eficientă care urmăreşte dezvoltarea cu tempo a nebunului de cîmpuri albe, vizînd cîmpul e4 şi pregătind eventual înaintarea pionului pînă la h4 în scopul obţinerii de noi cîmpuri utile. **19. Cf4 Nf5** Un alt plan activ pentru negru constă în luarea sub control a cîmpului e4 prin manevra 19... g5 20. Ce2 g4. Acum, după retragerea damei, calul va putea ocupa cîmpul d3, ceea ce constituie o ameninţare a poziţiei albului. **20. De2 Cb4** Pentru negru s-a ivit posibilitatea de control a unor puncte strategice de pe flancul regelui advers ce putea surveni prin 20... Nf4 21. gf4 Dd7 sau chiar prin acţiunea pionului "h", însă el nu vrea deocamdată să se abată de la planul iniţial: folosirea cîmpurilor slabe de pe flancul damei adverse. **21. Cb4 Nb4 22. Tf1 Ng4** O nouă provocare prin care se slăbeşte pionul e3. Observăm că pînă în acest moment opţiunea albului pentru planul de formare a structurii centrale nu s-a realizat. **23. f3** (La 23. Nf3 se putea răspunde cu 23... h5!) **23... Nf5 24. Nc1 Na3** O manevră prin care doreşte înlăturarea principalului apărător al cîmpului e3. Este posibil totuşi să fi fost mai bine 24... h5. **25. Tfe1**

Nu este greu de constatat, ţinînd seama de factorii strategici identificabili pe tablă, că negrul are o poziţie mai bună. Se observă că ambele părţi deţin structuri de pioni în centru, însă în timp ce pionii negri sînt constituiţi într-o grupare solidă, cei ai albului sînt ţinte bune de atac. De aceea Botvinnik ar fi trebuit să joace în concordanţă cu particularităţile poziţiei, continuînd cu 25. g4 urmat apoi de 26. Tfe1 şi 27. Cd3 pentru a controla punctele strategice e5-c5. **25... Nc1 26. Tc1**

h5 (împiedecă planul legat de continuarea g4) **27. Dd2 Da3 28. Dc3 Te7 29. Ta1 Dd6 30. Ta2 Tae8 31. Tae2** Nu este posibil 31. Da5 din cauza replicii 31... g5. urmat de 32... Te3 cu iniţiativă periculoasă. **31... b6 32. Cd3 Nd3** Poziţia rezultată ilustrează pregnant rolul pasiv, ca forţă unitară de apărare, a figurilor albe. Schimbul calului elimină acţiunea de stînjenire Ce5. **33. Dd3 c5 34. Nf1** A rezultat o poziţie în care schema de amplasare a figurilor conceput de alb nu poate satisface exigenţele unui plan activ de joc; într-un anume fel ele colaborează, dar numai în vederea apărării. **34... Cd7 35. Td1 Df6** Se intensifică presiunea. Acum nu este posibil 36. dc5 Cc5 37. Dd5? Td7 cu cîştig. **36. f4** În sfîrşit o acţiune mai energică prin care se renunţă la mutarea solidă 36. Ng2, albul arătînd că nu-i este teamă de slăbirea cîmpului e4 (Lilienthal). **36. cd4** Lupta a căpătat un caracter foarte interesant privind schimbarea de plan pentru care optează negrul. El are în vedere folosirea coloanelor deschise "c" şi "e", renunţînd la ideile privind atacul slăbiciunii din e3. **37. ed4 Te2 38. Ne2 De7 39. Nf3 Cf6** (regrupare utilă) **40. Rg2 Tc8**

Negrul şi-a realizat noul plan iar acum are în vedere să răspundă la 41. Dd2 cu 41... Da3 42. Tb1 Db4 43. Db4 Tc2+ şi 44... ab4. **41. Td2** Intrarea în acest final prilejuieşte albului o manevră de apărare care pune negrului importante probleme privind tehnica de realizare a avantajului poziţional deţinut. **41... Db4** Hotărîre fermă, bazată pe un calcul precis, de a pătrunde cu figurile grele pe flancul damei advers. Poziţia ilustrează succesul strategic al negrului obţinut ca urmare a aplicării consecvente a unor secvenţe de plan bine fundamentate strategic, superioare celor aplicate de către partea adversă. **42. f5** Se mizează totul pe acest contrajoc care se va dovedi insuficient. **42... Tc3 43. De2 g5 44. De5** Parează ameninţarea 44... g4 şi întinde o cursă subtilă: 44... Tf3 45. Rf3 Dd2 46. Df6 g4 mat, însă albul poate răspunde 45. Te2! recîştigînd figura şi obţinînd unele ameninţări asupra regelui negru. **44... Tb3** (la 44... Rg7 45. Te2 şi nu 45. Nd5 din

cauza 45...Tc5!) **45. Te2 Rg7 46. Nd5 Tb2 47. Nc4 Te2 48. Ne2 Da4 49. Nh5 Dc2+ 50. Ne2 a4 51. d5 Dc5 52. h4 Dd5+ 53. Dd5 Cd5 54. hg5 a3** Albul a cedat. (0-1)

Reconstituind tabloul luptei strategice desfăşurate în cele două partide studiate mai sus, putem trage concluzia că aproape fiecare mutare efectuată a fost îndreptată către atingerea obiectivelor de plan stabilite. Caracterul planic al disputelor conferă acestora o stabillitate logică, derivată din existenţa şi evaluarea practică a posibilităţilor concrete ce au intervenit în diferite momente pe tabla de joc.

Indiana regelui

23. Petrosian-Barendrecht

Copenhaga 1968

1.d4 d6 2. Cf3 g6 3. e4 Ng7 4. c3 Mutare caracteristică jocului poziţional prestat de Petrosian. **4... Cd7 5. Cbd2 e5 6. de5 de5** Ideea principală a deschiderii prin care albul controlează cîmpurile centrale importante şi limitează într-o oarecare măsură acţiunea aşa numitului nebun indian din g7. **7. Ne2 Cgf6 8. 0-0 0-0 9. Dc2** "Apără ferm cîmpul e4 şi pregăteşte centralizarea turnurilor. Acest gen de poziţii implică, în cazul controlului punctului d5 de către negru prin c7-c6, slăbiciunea cîmpului d6. În continuare, negru adoptă o schemă de dezvoltare care nu mai necesită controlul acestui cîmp central." **9... b6 10. a4 Nb7 11. Te1 a5 12. Nc4 Ce8 13. b3 Cd6 14. Na3 Rh8** Negrul şi-a realizat scopul propus. Albul nu este în măsură să preîntîmpine acţiunea f7-f5. Cu tot acest neajuns, trebuie să remarcăm faptul că el are un mic avans de dezvoltare şi o bună colaborare a figurilor proprii. **15. Tad1 f5 16. Ne6!**

Legătura indirectă pe coloana "d" precum şi slăbirea cîmpului e6 permite albului această mutare foarte puternică ce apără pe cale tactică pionul din e4. **16... fe4 17. Ce4 Ne4 18. Te4 Cc5 19. Nc5 bc5** Negrul a evitat pierderea de material, dar poziţia sa are slăbiciuni evidente. **20. Nd5** O mutare intermediară bună care ia sub control punctul e4 şi scoate în evidenţă slăbiciunea cîmpurilor albe din poziţia adversă. **20... Tb8 21. Te3** Continuare de o mare finete poziţională. Petrosian îşi dă seama că trebuie să urmărească deplasarea pionului negru "e". În cazul 21. Te2 e4 22. Ne4 Df6

negrul obţine contraşanse. **21... Cf5 22. Tee1 Ch4** Pionul din e5 nu mai poate fi apărat în condiţii bune, nici în cazul altor continuări. Poziţia calului pe h4 dă negrului nişte speranţe de concretizare a unui plan legat de atacul la rege. **23. Ce5 Dg5 24. Cc6 Tf3** În această mutare şi-a pus negrul toată speranţa, însă albul a prevăzut-o şi prin replica următoare se apără eficient. **25. g3** O apărare sigură după care poziţia negrului se prăbuşeşte, întrucît albul are un pion în plus şi dispune de o mai bună cooperare a figurilor. **25... Tbf8 26. De4!** Cu această mutare prin care dama albă controlează o mare parte a tablei, atacul negrului este complet respins. În continuare totul devine o chestiune simplă, legată de tehnica de realizare a avantajului. **26... T3f4 27. De3 Dg4 28. Ce5 Ne5 29. De5+ T4f6 30. Td3 Cf5 31. Dc7 Cd6 32. f3 Df5 33. Tdd1 h5 34. Dc5 h4 35. Dd4 hg3 36. hg3 g5 37. Rg2 g4 38. f4 Rg7 39. Te7+ Rg6 40. Te5 Dc2+** şi în acelaşi timp negrul a cedat. (1-0)

Exemplul următor ilustrează pregnant fantezia şi modul original de tratare a jocului de către genialul şahist Alehin în unele poziţii considerate de teorie ca fiind egale. Problemele strategice şi tactice, care presupun formarea şi concretizarea planului de joc sînt rezolvate cu măiestrie desăvîrşită.

Să urmărim partida însoţită şi de comentariile lui V.N.Panov.

Apărarea slavă

24. Alehin-Euwe

Amsterdam 1938

1.d4 d5 2. c4 c6 3. Cf3 Cf6 4. cd5 cd5 Varianta schimbului a gambitului damei care duce de obicei la o luptă poziţională de manevre, cu un avantaj minimal pentru alb. Euwe a rămas desigur mirat cînd Alehin a ales împotriva sa o continuare atît de statică, dar după numai cîteva mutări uimirea lui avea să devină şi mai mare observînd modul original şi neaşteptat de tratare a jocului de către Alehin. **5. Cc3 Cc6 6. Nf4 Nf5 7. e3 a6 8. Ce5! Tc8 9. g4** Prima mutare ce constituie începutul unui plan activ, care modifică echilibrul poziţional. **9... Nd7** (cea mai bună continuare) **10. Ng2 e6 11. 0-0 12.Ng3 h5?** Negrul încearcă să creeze un contrajoc, sperînd că după 13. g5? h4! 14. Nf4 Ch5 sau 14. gf6 hg3 15. fg3 gf6 16. Cd7 Rd7 să obţină o poziţie bună.

13. Cd7! Albul găseşte o răsturnare convingătoare a contrajocului negru lansat prin 12... h5. **13... Cd7** Acum însă după 13... Dd7 14. g5 h4, albul ar fi cîştigat un pion după 15. gf6 hg3 16. fg3. Nu este bine nici 13. Dd7 14. g5 Cg8 din cauza 15. e4! de4 16. d5 cu atac promiţător. **14. gh5** În aparenţă acest pion dublu nu reprezintă o valoare, dar în realitate el devine o pîrghie de coordonare a planului de joc elaborat. **14... Cf6 15. Nf3 Nb4 16. Tc1 Rf8** Renunţarea la efectuarea rocadei este uşor de înţeles datorită variantei 16... 0-0 17. Rh1 urmată de Tg1 cu atac decisiv. **17. a3 Nc3 18. Tc3 Ce7 19. Db3 Tc3** (împiedică dublarea turnurilor) **20. bc3 Dd7 21. Db6** Prin această manevră Alehin trece lupta de pe un flanc pe celălalt, ameninţînd 22. Tb1 cu pătrunderea figurilor grele. **21... Cc8 22. Dc5+ Rg8 23. Tb1 b5** (mutare forţată întrucît se ameninţă puternic 24. c4)

24. h6!! Începutul unei serii întregi de sacrificii poziţional-dinamice de pioni prin care se deschid liniile pentru pătrunderea figurilor albe şi se pune în valoare forţa deosebită a perechii de nebuni. **24... gh6** (dacă 24... Th6, atunci 25. a4 cu atac decisiv) **25. Ne5 Rg7 26. a4! ba4 27. c4! Ce7** (nu se poate juca 27... dc4 28. Nf6 Nf6 29. De5+) **28. cd5 Ced5** (sau 28... ed5 29. Tb6 Ceg8 şi negrul este sufocat) **29. Rh1 Tc8 30. Tg1+ Rh7 31. Da3** Din nou Alehin trece lupta pe flancul regelui! Calul din f6 este legat definitiv. Negrul nu se poate apăra împotriva ameninţării 32. Dd3+ Rh8 33. Nd5 Dd5 34. e4 cu cîştigul calului. În concluzie, încercarea din partidă nu mai poate amîna prea mult decizia. **31... Tg8 32. e4 Tg1 33. Rg1 Db5 34. ed5 Db1+ 35. Rg2 Dg6+ 36. Rf1 Db1+ 37. Rg2 Dg6+ 38. Ng3 Cd5 39. Nd5 ed5 40. Da4 h5 41. h4** şi negrul a cedat. (1-0)

În legătură cu aspectele metodologice ale acestei partide, putem afirma că secvenţele de plan ale albului elaborate în jocul de mijloc au fost evident rezultanta directă a luptei ce s-a desfăşurat în faza deschiderii şi în procesul căreia Alehin a pus bazele modului de concretizare de mai tîrziu. Ca rezoluţie generală a problemei tratate trebuie să avem în vedere faptul că procesul de formare a unui plan de joc optim este foarte complex. El implică deci o estimare perfectă a poziţiei şi se consolidează printr-un calcul precis al

variantelor ce pot surveni. Dacă acest ultim element se poate obţine prin efectuarea necontenită a exerciţiilor de calcul, prin rezolvări de studii şi probleme diverse, problematica aprecierii poziţiei reprezintă una dintre cele mai importante calităţi ale capacităţii de gîndire şahistă.

Estimarea poziţiei

Planul de joc se fundamentează numai pe baza aprecierii poziţiilor, iar pentru exactitatea evaluării acestora trebuie avute în vedere o serie de caracteristici statice şi relative, cum ar fi: raportul cantitativ de material, valoarea relativă a figurilor, configuraţia structurii de pioni, legături directe şi indirecte (interacţiuni) între piese, mobilitatea figurilor proprii şi adverse, forţa şi slăbiciunea diverselor puncte strategice, poziţia regelui, compensaţii etc.

O analiză superficială poate conduce în multe cazuri la o alegere greşită a obiectivului de plan, fapt ce constituie o gravă eroare, ducînd în final la mutări, manevre strategice şi tactice în contradicţie cu spiritul poziţiei.

Pe tema aprecierii corecte a poziţiilor în şah, Capablanca afirma că: "Estimarea exactă a unei poziţii survenită în timpul jocului reprezintă unul din cele mai dificile elemente ale şahului. E drept, unele poziţii se evaluează mai uşor, altele deosebit de greu. Adesea diferenţa principală dintre doi jucători puternici constă doar în capacitatea unuia de a aprecia mai exact poziţiile care apar în cursul partidei şi care se pot schimba de la o mutare la alta".

După aceste consideraţii generale să urmărim unele exemple contradictorii din practică în care intervin şi unele aspecte legate de calculul variantelor.

În comentariile sale referitoare la partida cu Lilienthal, pe care am analizat-o anterior, Botvinnik critica ultima sa mutare 47. Nc4, considerînd-o frumoasă, dar cu efecte negative decisive. Analizînd poziţia din diagramă constatăm că pionii albi d4 şi a4 sînt izolaţi şi aflaţi sub ameninţarea directă de a fi capturaţi. Pionii negri de pe flancul regelui sînt bine grupaţi, constituind împreună cu calul din f6 o bună apărare a regelui propriu. Nu acelaşi lucru putem afirma despre poziţia regelui alb care este expus atacului figurilor negre. Punînd în balanţă aceste elemente nu este greu de stabilit că negrul

are o poziție mai bună, practic cîştigată, fapt care de altfel s-a şi întîmplat în partidă. Revenind la mutarea 47 a albului Botvinnik, analizînd ulterior poziția, declară că obținea o remiză de studiu în varianta forțată 47. Tb2 (în loc de Nc4).

47... Db2+ 48. Rf1 Da1+ 49. Re2 Da4 50. Nf7! Dc2+ 51. Re1 De4+ 52. De4 Ce4 53. Nh5 şi albul obține uşor remiza, întrucît regele său ajunge la timp pe flancul damei.

Dar iată că Lillienthal, prin analizele proprii, nu este de acord cu aprecierea făcută de Botvinnik, întrucît acesta în studiul său nu a ținut cont de posibilitățile dinamice ale poziției. El arată că în loc de 48... Da1+ negrul poate juca 48... Db4! (parînd amenințarea 49. Nf7 Rf7 50. De6+ şi nu mai merge 51. De7+) punînd pe alb într-o poziție de zugzwang.

Iată variantele posibile:

a) 49. Re2 b5 50. De3 Db2+ şi apoi Db1+

b) 49. Rg2 b5 50. ab5 Db5 51. Nf3 Db2+ 52. Rg1 Db3 53. Nh5 a4 cu cîştig

c) 49. Na2 Da3 50. Nd5 b5 51. ab5 Dd3+ 52. Re1 Db5 53. Na2 Db2 54. Nd5 Db4+ 55. Rd1 Db5 şi nebunul nu are un loc bun de retragere ex. 56. Ng2 De5 urmat de 57... Cg4 cu final cîştigat.

d) 49. h4 Db1+ 50. Rg2 Dc2+ 51. Rg1 Dd1+ 52. Rg2 gh4 53. Nf7 Dg4 decisiv

e) 49. De3 Db1+ 50. Rg2 Df5 decisiv.

Într-adevăr o analiză perfectă, elaborată pe baza unei aprecieri corecte a poziției şi în fața căreia Botviinnik a declarat că atît evaluarea cît şi calculul variantei sale făcută ulterior jocului au fost totuşi superficiale.

Iată cum comentează Capablanca poziția de mai jos (citat din articolul "Aprecierea poziției" de G. H. Sergiu apărut în Revista Română de Şah):

Poziția pe care o avem în față este foarte greu de apreciat. Negrul deține trei pioni pentru cal şi probabil un atac puternic la rege. Avantajul material al albului este minim, o figură uşoară valorînd ceva mai mult decît trei pioni în jocul de mijloc al partidei. Dacă toți cei trei pioni ar fi fost pe flancul damei şi puteau înainta rapid, avantajul material trebuia acordat negrului. Dar pionii în plus se află pe flancul regelui şi nu pot fi uşor promovați întrucît îndeplinesc

funcția de apărare. În eventuala lipsă a atacului negru, rezultă că trebuie preferată în mod indiscutabil poziția albului. Dar negrul atacă şi acest fapt nu poate fi ignorat. În condițiile în care atacul ar fi respins fără pierdere de timp, spațiu şi material, poziția albului s-ar îmbunătăți considerabil. Dar în această poziție, noi desigur am prefera piesele negre, pentru că acum este mai uşor să ataci decît să te aperi. O părere personală este că jucînd 1. Td2 albul poate respinge toate amenințările, În acest caz poziția sa devenind preferabilă.

Albul s-a pierdut însă în complexitatea analizelor şi a jucat 1. Dd7. Aceasta este o mutare slabă care ar fi trebuit să ducă la pierdere dacă negrul răspundea 1... T5c7 (alungînd dama de pe diagonala h3-c8 urmat de Tc6 şi Tg6 cu amenințări decisive). Negrul nu a apreciat corect poziția. Considerînd că deține suficient avantaj pentru a cîştiga, a ales o altă continuare şi în final a pierdut.

Revenind la poziția din diagramă şi referindu-ne la faptul că ne limităm numai la aprecierea ei, să încercăm a o aprofunda.

Amenințarea directă a negrului este Th5 urmat de Dh3. Mutarea albului Dd7 a fost făcută tocmai pentru a preveni această manevră. Aşa cum am văzut, ea este greşită întrucît dă posibilitatea creării cu tempo a unor amenințări decisive. Mutarea Td2 este foarte bună, deoarece eliberează cîmpul d1 pentru nebun, care din acest loc alungă dama neagră din f3 şi ține sub control cîmpurile g4 şi h5. De asemeni după 1. Td2 amenințarea 2. Dd7 devine concretă, iar nebunul din e3 este eliberat întrucît după eventuala sa deplasare, înaintarea pionului negru la e3 cu scopul deschiderii diagonalei albe se parează cu fe3 şi calul din g2 este apărat.

Deplasarea nebunului din e3 eliberează cîmpul pentru cal şi astfel treptat, piesele albe ocupă poziții mai bune.

În condițiile în care aceste manevre se efectuează fără pierderi de material şi timp nu mai există nici o îndoială în privința părții care are un joc mai bun.

Studiind partidele următoare vom constata unele aspecte contradictorii, care se nasc în momentul aprecierii aceloraşi poziții de către ambii parteneri chiar în timpul desfăşurării partidei, precum şi modul în care aceste idei contrare sînt exprimate în practică. Se înțelege că procesul desfăşurării jocului arată clar evaluarea căreia dintre părți a fost mai corectă.

Această stare de fapt denotă o dată în plus caracterul dificil al acestei probleme ce constituie elementul de bază care defineşte forța de joc a jucătorului de şah.

Să urmărim desfăşurarea simultană a partidelor Petrosian-Fischer,

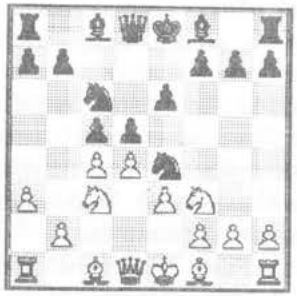
pe care o vom lua drept referință, și Dominte-Ciolac Pitești 1974, comentată în paralel.

Apărarea Tarrasch

25. Petrosian-Fischer

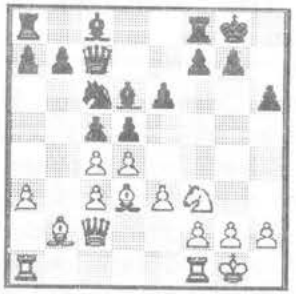
Buenos Aires 1961

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 d5 4. Cc3 c5 5. e3 Cc6 6. a3 Mutare interesantă introdusă de către Petrosian, avînd drept scop cîștigul unui tempo în cazul 6... dc4. **6... Ce4!**



Dintre numeroasele continuări posibile această mutare este una dintre cele mai active. **7. Dc2 Cc3 8. bc3 Ne7** Acum intervine primul moment în care adversarul meu, Gh. Ciolac, apreciază ca fiind mai activă continuarea 8... Nd6. În acest fel el caută să ocolească căile mai cunoscute. **9. Nb2 0-0 10. Nd3 h6 11. 0-0 Ca5** Fischer conduce deschiderea cu multă precizie. Presînd asupra cîmpului c4, negrul obține fie schimbul la d5, fie la c4, slăbind astfel tensiunea în centru pentru a putea alege în continuare un plan de joc adecvat noilor structuri.

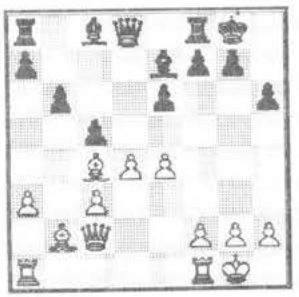
Iată că partenerul meu, Gh. Ciolac, alege o altă continuare care la prima vedere pare foarte tranșantă. De remarcat că amîndoi cunoșteam partida Petrosian-Fischer. Bineînțeles mi-am pus imediat întrebarea de ce negrul a schimbat ordinea de mutări și am trecut la o nouă apreciere a poziției după ultima mutare a negrului 11... Dc7.



Într-adevăr, acest plan pare la prima vedere foarte activ, amenințînd cu schimbul de pioni în centru și contraatacul e6-e5 cît și manevra lui Fischer, Ca5, care ar deveni și mai puternică în această formă. Am tras concluzia că o mutare pozițională de genul h3 sau Tad1 ar duce imediat la realizarea scopului dorit de negru. Această anticipare corectă a posibilităților mi-a permis să găsesc planul concret care a constat în întreprinderea imediată a unor operațiuni în centru, deschizînd diagonala principală a1-h8, putînd profita astfel de faptul că negrul nu

mai dispune de presiunea pe cîmpul c4. Spre surpriza negrului, deznodămîntul s-a produs fulgerător: 12. cd5 ed5 13. dc5! Nc5 14. dc4 15. Dc3! negrul a cedat întrucît pierde o figură. La orice continuare în afară de 14... dc4 albul avea totuși avantaj clar. Să urmărim în continuare logica lui Fischer.

12. Cd2 O altă alternativă ar fi fost 12. cd5 ed5 13. De2 Nf6 14. Ce5 Te8 15. Dh5 cu perspective de atac. **12... dc4 13. Cc4 Cc4 14. Nc4 b6** S-a obținut o poziție aproximativ egală, deoarece: albul are un ușor avans de dezvoltare, centrul său este puternic, negrul deține o structură perfectă de pioni și nu are cîmpuri slabe, posibilitățile de atac ale albului sînt limitate datorită schimbului cailor. Petrosian își supraestimează însă șansele și elaborînd un plan greșit ajunge într-o poziție fără speranță. **15. e4?!**



La un joc pozițional durabil ar fi dus 15. Tad1 Nb7 16. De2 Tc8 17. a4. **15... Nb7 16. De2 Tc8 17. Nb3** Albul persistă în dezvoltarea planului său neținînd seama de posibilitățile concrete ale negrului. **17... b5!** Brusc inițiativa negrului devine clară. Nebunii albi nu au mobilitate, iar presiunea asupra centrului amenință să se accentueze. Petrosian ignoră trecerea în apărare prin 18. Tfd1 Db6 19. c4 cd4 20. Nd4 Nc5 și continuă să persiste în realizarea unui plan a cărui perspectivă de reușită este aproape nulă. **18. f4 Db6 19. Rh1 cd4 20. cd4 b4 21. ab4 Nb4 22. d5** Un sacrificiu incorect, consecință firească a planului greșit. **22... Nc3 23. Nc3 Tc3 24. Nc2 ed5 25. e5 Te3 26. Dd2 d4** Atacul albului s-a spulberat, figurile negre dețin poziții active și în cooperare cu pionul liber "d" exercită o presiune decisivă. **27. Tab1 Da6 28. Tf2 Td8 29. Rg1 Ne4! 30. Ne4 Te4 31. h3 d3! 32. Tb3 Dc4 33. Tb2 Tdd4 34. g3 Td5 35. Rh2 Tb5 36. Ta2 Tb1 37. g4 Te2 38. Te2 de2 39. De2 Df4+ 40. Rg2 Tb3** (0-1)

Foarte importantă pentru tema noastră este partida Botvinnik-Fischer apărută cu comentarii amănunțite în lucrarea "Secretele marilor maeștri" de C. Ștefaniu. Pentru cititorii care nu au posibilitatea să intre în posesia respectivului tratat, oferim în continuare cele mai importante momente ale acestei memorabile confruntări.

Apărarea Grünfeld

26. Botvinnik-Fischer

Varna 1962

1. c4 g6 2. d4 Cf6 3. Cc3 d5 4. Cf3 Ng7 5. Db3 dc4 6. Dc4 0-0 7. e4 Ng4 8. Ne3 Cfd7 9. Ne2 Cc6 Botvinnik consideră ca fiind mai exact 9... Cb6. **10. Td1 Cb6 11. Dc5 Dd6! 12. h3 Nf3 13. gf3 Tfd8** Din acest moment devine deosebit de interesantă disputa de idei şi modul de apreciere a poziţiilor în viziunea reciprocă a ambilor parteneri. Greşit ar fi 13... Dc5 14. dc5 Nc3 15. bc3 Ca4 16. Rd2!. Botvinnik crede că 13... e6 dădea negrului joc egal; eu însă simt că nu corespunde spiritului ultramodern care îl stăpîneşte pe alb, ca pionii centrali să înainteze numai în ideea că se va obţine mai mult spaţiu. (Fischer)

14. d5 Ce5 15. Cb5 Nu este bine să se joace imediat 15. f4 deoarece după 15... Cec4 16. Nc4 Dc5 17. Nc5 Cc4 18. e5 Cb2 19. Td4 urmează 19... f6! cu prăbuşirea centrului alb. (Botvinnik)

La 15. f4 se poate răspunde 15... Ced7 16. Db5 e5! 17. f5 cu şanse egale. (Fischer)

15... Df6! 16. f4 Ced7 17. e5 Dacă 17. Dc7 Db2 albul pierde rocada şi se ameninţă Db4+. (Fischer)

În această poziţie am constatat că dama neagră ajunge în pericol indiferent dacă se mută pe h4 sau f5 ex.: 17... Df5 18. Db4 a5 19. Dd4 cu ameninţarea Ng4 sau 17... Dh4 18. Dc2 g5 19. Td4!. Din păcate Fischer a găsit şi o a treia posibilitate. (Botvinnik) **17... Df4!**

O surpriză extrem de neplăcută care îl obligă pe alb la o evaluare foarte corectă a poziţiei rezultate. Pînă acum trebuia să-mi amintesc analizele de acasă. Cînd totul părea în ordine şi pe tablă se afla poziţia cunoscută, am constatat că în analizele mele am omis ceea ce Fischer a găsit la tablă cu mare uşurinţă. După această mutare liniştea mea s-a dus. Mutarea 17... Df4 este cea mai bună continuare, deşi poziţia negrului este încă grea. (Botvinnik).

În momentul în care am făcut mutarea am fost convins că Botvinnik a scăpat-o din vedere. Acum la 18. Db6 urmează 18... De4! 19. f3 Dh4+ 20. Nf2 Db4+. (Fischer)

18. Nf4 Cc5 19. Cc7 Tac8 20. d6 ed6 21. ed6 Nb2 Negrul a cîştigat un pion, dar calul din c7 şi pionul d6 închid turnurile sale, albul avînd şi perechea de nebuni. (Botvinnik)

22. 0-0 Cbd7 O mare greşeală. Negrul îşi supraestimează şansele.

Era necesar mai întîi pregătirea mutării e5. Unicul drum pentru a reanaliza aceasta consta în 22... Ccd7 23. Nf3 Ne5 24. Ne5 Ce5 25. Nb7 Tb8. Acum albul dispune de punctele c4 şi d5 plus avantajul de spaţiu. (Botvinnik)

Inutil de adăugat că eu nu puteam fi de acord. De ce trebuie să înapoiez pionul? (Fischer)

23. Td5 b6

24. Nf3? Mutare slabă. Pînă acum albul a jucat consecvent planul său şi prin 24. Nc4!, ameninţînd Tf1-e1-e7, mărea presiunea. Acum nebunul din f3 devine ţintă de atac. Negrul se eliberează rămînînd cu un pion în plus şi poziţie mai bună. (Botvinnik)

Este adevărat că după 24. Nc4 albul are încă presiune, dar cu 24... Ce6 negrul poate forţa remiza dacă doreşte: 25. Nh2 Cd4 26. Tb1 Nc3 27. Tc1 Nb2 etc. (Fischer)

24... Ce6! Schimbul calului devine obligatoriu. Însă după indicaţia lui Gheller 25. Nh2 Cd4 26. Td4 Nd4 27. Te1 ar fi fost şanse reale ca albul să scape de griji. (Botvinnik)

Cititorul poate aprecia dacă albul poate să aibă o compensaţie reală în varianta propusă de Gheller. Negrul se poate elibera prin 27... Nc5 urmat de Cf6 sau Cf8. (Fischer)

25. Ce6? Mutare care m-a surprins cu adevărat. Cu Ne3 albul mai avea resurse de joc. (Fischer) **25... fe6 26. Td3 Cc5 27. Te3 e5 28. Ne5** Duce la un final pierdut. Eu mă aşteptam la 28. Te5 încercînd să creeze un mic, dar dinamic dezechilibru în această poziţie fără speranţă pentru alb. (Fischer) **28.... Ne5 29. Te5 Td6 30. Te7 Td7 31. Td7 Cd7 32. Ng4 Tc7 33. Te1 Rf7 34. Rg2 Cc5 35. Te3 Te7 36. Tf3+** Practic ar fi unele şanse pentru alb dacă s-ar obţine schimbarea turnurilor şi regele ar ajunge pe d4 sau e3. Acestea nu sînt posibile însă întrucît după 36. Rf3 h5! se pierde nebunul. (Botvinnik)

36... Rg7 Tc3 Te4 38. Nd1 Td4 După mutarea din text, am început să prind curaj, deoarece am ajuns cu nebunul pe singurul cîmp bun, c2. După 38... Te1! 39. Nc2 Tc1 apărarea albului are mari dificultăţi. (Botvinnik)

După 38... Te1 urmează simplu şi logic 39. Nb3. (Fischer)

39. Nc2 Rf6 40. Rf3 Rg5 41. Rg3 Ce4+ Această mutare ar putea duce la o remiză rapidă, într-un moment în care negrul era aproape de victorie. (Botvinnik) Sînt de acord că negrul putea cîştiga păstrînd figurile uşoare şi

îmbunătățind succesiv poziția. Dar mutarea din text trebuia să ducă la același rezultat. (Fischer)

42. Ne4 Te4 43. Ta3 Te7 44. Tf3 Tc7 45. a4 Ideea strategică a albului constă în schimbul pionului de pe flancul damei. **45... Tc5 46. Tf7 Ta5 47. Th7!** O idee foarte frumoasă găsită de Gheller. Din cauza poziției proaste a regelui, negrului îi vine foarte greu să-și mobilizeze pionii legați de pe flancul damei. (Botvinnik)

Aceasta a fost prima apărare pe care am examinat-o. (Fischer)

47... Ta4 48. h4+! Personal am analizat în principiu f4+, dar varianta lui Botvinnik este mai bună și conține o cursă interesantă. (Fischer) **48... Rf5 49. Tf7+ Re5 50. Tg7 Ta1 51. Rf3 b5?** O greșeală care duce inevitabil la remiză.

52. h5! Acum negrul rămîne cu doi pioni înapoiați, remiza fiind simplu de obținut. (Botvinnik)

Am scăpat din vedere această variantă. La mutarea 51 m-am gîndit doar la continuarea 52. Tg6 Rd4. Botvinnik era vizibil ușurat. Eu însumi i-am aruncat remiza în brațe. (Fischer)

52... Ta3+ 53. Rg2 gh5 54. Tg5+ Rd6 55. Tb5 h4 56. f4 Rc6 57. Tb8! h3+ 58. Rh2 a5 59. f5 Rc7 60. Tb5 Rd6 61. f6 Re6 62. Tb6+ Rf7 63. Ta6 Rg6 64. Tc6 a4 65. Ta6 Rf7 66. Tc6 Td3 67. Rg1 Remiză (1/2-1/2)

Un excepțional schimb de idei practicat la cel mai înalt nivel șahist de la care sîntem datori să tragem învățămintele necesare.

În încheiere să nu uităm remarca lui Botvinnik: "A învăța să apreciezi poziția este la fel de necesar dar mai greu decît învățarea metodelor de calcul al variantelor".

PLANUL DE DESCHIDERE

Generalități. Principiile de bază ale deschiderii

Concepțiile moderne susțin faptul că studiul schemelor de deschidere este strîns legat de cel al planului de joc, sub imperiul cărora se desfășoară procesul luptei șahiste.

Este eronată ideea potrivit căreia planul se trasează numai după încheierea deschiderii.

Un plan de joc bine fundamentat se compune, de obicei, dintr-o serie de etape legate între ele decurgînd una din alta.

Deschiderea bineînțeles face parte integrantă din prima etapă a planului general, cu ajutorul căreia se pot trasa încă de la început acțiuni care să ajute la obținerea anumitor scheme de joc corespunzătoare preferințelor proprii. Aceste scheme pot determina în mod direct desfășurarea ulterioară a evenimentelor. Spunem "pot", deoarece în șah relativitatea deține un loc important în formularea oricăror teorii, ceea ce îi conferă șahului dinamism și frumusețe.

În faza de deschidere a partidei, toate eforturile trebuie canalizate în direcția conturării unor obiective majore care să stea la baza elaborii planului optim.

Planul de deschidere se caracterizează deci, prin lipsa unor scopuri concrete, iar desfășurarea lui se coordordonează pe baza unor principii generale ale jocului a căror respectare reprezintă o primă condiție a succesului.

Aceste principii sînt următoarele:

a) încercarea de ocupare a centrului cu pionii și figurile sau pregătirea unei defensive eficiente cu șanse practice de a submina și distruge centrul advers;

b) realizarea unei dezvoltări rapide prin căi poziționale sau combinative a figurilor și plasarea lor pe poziții de mobilitate maximă, cu o colaborare perfectă, oferind perspective reale;

c) formarea unor structuri favorabile de pioni care să protejeze cîmpurile importante și să stînjenească acțiunea forțelor adverse;

d) efectuarea la timpul potrivit a rocadei sau neefectuarea ei, în funcție de ideea sau planul strategic stabilit.

Respectarea acestor principii va asigura poziții care să ofere posibilități sporite de realizare a unui plan concret de joc.

Strategia deschiderii se referă la o temă destul de grea și costisitoare în studierea artei șahiste. Teoria deschiderilor a atins dimensiuni gigantice, cu un bogat material informațional, în care vechile variante au fost analizate în amănunțime concomitent cu apariția altora noi, astfel încît cunoașterea recomandărilor teoretice a devenit inevitabilă.

Tocmai de aceea neîmplinirea principiilor generale ale planului deschiderii duce de obicei la crearea așa-ziselor poziții fără perspectivă. Aceste principii trebuie aplicate rapid, consecvent planului stabilit, căci de realizarea lor depinde desfășurarea cu succes a unor acțiuni viitoare, favorabile sau decisive.

Toate schemele de deschidere urmăresc plasarea figurilor pe cele mai bune poziții, acestea în paralel cu acțiunea de stînjenire a celor adverse. O mai bună cooperare între figuri poate permite controlul unor cîmpuri importante, crearea diverselor amenințări, declanșarea rapidă a planului de atac pozițional sau la rege.

Aplicarea în practică a principiilor deschiderii întîmpină multe greutăți întrucît nu puține sînt cazurile în care tocmai această respectare cu rigurozitate poate deveni dăunătoare. Trebuie eliminată tratarea dogmatică a unor poziții, conform recomandărilor unor teorii insuficient fondate, deoarece în lupta șahistă intervine creația, posibilitatea de punere în evidență a fanteziei proprii. Aceste calități pot răsturna cele mai radicale păreri.

Variantele de deschidere extind orizontul spre o multitudine de planuri de joc. Fiecare are configurația sa de pioni, puncte tari și slabe, ascunzînd greșeli tipice, curse etc.

Experiența, studiul și înțelegerea logică a deschiderii preferate vor oferi jucătorului posibilitatea de a-și arăta însușirile de atacant sau de contraatacant și de a-și etala spiritul inventiv, finețea, inspirația, într-un cuvînt, întreaga personalitate șahistă. Ambiția permanentă de a juca cele mai moderne scheme de deschidere nu poate înlocui însă pregătirea multilaterală.

Devine un lucru cert că cea mai eficientă metodă de studiu pentru asimilarea corectă și înțelegerea tuturor substraturilor, adevărurilor șahiste, rămîne analiza practicii maeștrilor consacrați, materializată prin însușirea de comentarii, idei, mijloace tehnice și psihologice folosite.

Superioritatea în dezvoltare

Superioritatea în dezvoltare constituie unul dintre principiile fundamentale ale deschiderii, fiind rezultanta aplicării unei strategii superioare, prin care se asigură o dominație asupra procesului de desfășurare a luptei. Neglijarea acestui principiu duce neîndoielnic la nerealizarea scopului deschiderii. Acest principiu strategic este strîns legat de cel al cooperării figurilor. Împreună ele pot realiza acea forță capabilă să atingă obiectivul de plan stabilit. Plasarea figurilor pe anumite cîmpuri vitale într-un timp cît mai scurt poate da naștere la o energie interioară capabilă să egaleze sau să depășească unele forțe puse în imposibilitatea de a colabora între ele.

Realizarea practică a superiorității în dezvoltare se poate obține prin unele metode, cum ar fi:

a) sacrificiul de material prin a cărui captură partea adversă își întîrzie dezvoltarea;

b) folosirea unei strategii eficiente în deschidere care poate oferi posibilitatea aplicării unor planuri de joc superioare părții adverse, ce pot fi concretizate imediat sau în timp.

Să urmărim unele realizări remarcabile, în care lupta se duce în condițiile superiorității în dezvoltare, obținută în deschidere, precum și implicațiile pe care aceasta le are în desfășurarea jocului ambelor părți.

Apărarea siciliană

27. Radulov-Sax

Vrața 1975

1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 d6 6. g4 Încă de la primele mutări albul își dezvăluie planul: stînjenirea dezvoltării figurilor adverse și crearea posibilităților de atac la rege. **6... h6** De multe ori în practică această mutare s-a dovedit utilă pentru organizarea sistemului de apărare. **7. h4** Se continuă consecvent planul. **7... Ne7 8. Tg1 d5** Negrul contraatacă imediat în centru. Planul său de apărare este foarte activ. Rămîne doar de văzut dacă el a fost bine fundamentat din punct de vedere strategic. **9. ed5 Cd5 10. Nb5+ Rf8** (La 10... Nd7 11. Cd5 și pionul "d", rămînînd izolat în centru, devine țintă de atac.) **11. Nd2** Planul esențial al lui Radulov se aplică în continuare în mod consecvent. El își dezvoltă rapid figurile și nu ține cont de pierderea pionului "h", considerînd că luarea lui de către negru și regruparea figurii care l-a capturat și oferă albului o oarecare superioritate în dezvoltare. **11... Nh4 12. De2 Nf6**

13.0-0-0! Pe cale combinativă albul își încheie dezvoltarea și inițiază un frumos duel combinativ. Analizînd poziția în acest moment constatăm că albul deține unele avantaje poziționale clare:

a) un mare avans de dezvoltare;

b) un spațiu mai larg de manevră;

c) regele negru este derocat;

d) o mare parte a figurilor negre se găsesc încă pe pozițiile inițiale.

Remarcabil este faptul că la trecerea în jocul de mijloc se produce ruperea echilibrului dinamic al poziției. **13... Nd4 14. Cd5 Dd5 15 Ne3 Ne3+ 16. De3 Db5 17. Td8+ Re7 18. Th8 Cc6** După aceste manevre forțate s-a ajuns într-o fază a jocului de mijloc, în care, din punct material, negrul deține încă avantaj. Piesele sale sînt însă afară din joc, ceea ce permite albului continuarea cu succes a atacului.

19. g5 hg5 20. Tg5 Df1+ 21. Rd2 g6 22. Dc5+ Rd7 23. Tf8 Rc7 24. Tg3 b6 25. Tf7+ Nd7 26. Da3 Td8 27. Td3 Rc8 Dd6 Întreaga capacitate ofensivă a albului s-a concentrat asupra punctului d7.

Poziția ilustrează elocvent rezultatele mobilității rapide a tuturor forțelor pentru atac, în condițiile unei evidente superiorități în dezvoltare încă în faza de deschidere. **28... Cb8 29. Tc3+** Negrul a cedat. (1-0)

Un model care prezintă o luptă mult mai echilibrată îl prilejuiește partida următoare. Comentariile sînt după fostul campion mondial T.Petrosian.

Apărarea olandeză

28. Petrosian-Larsen

San Antonio 1972

1. d4 e6 2. Cf3 f5 3. g3 Cf6 4. Ng2 b5!? Ulterior Petrosian a declarat că această mutare i-a produs o tresărire fericită, întrucît ea nu se încadrează în recomandările teoretice și poate părea chiar în contradicție cu unele principii strategice caracteristice jocului în apărarea olandeză. Din punct de vedere practic, însă acest lucru trebuie dovedit! **5. Ce5 c6 6. Cd2** Se poate interpreta că negrul va avea în curînd mari probleme, deoarece albul amenință deschiderea jocului în centru cu e4. **6... Db6** Larsen impune părții adverse un joc precis, clarificînd faptul că avansarea pionului la e4 nu este atît de ușor de realizat. Acum la 7. c3 poate urma 7... Nb7 8. e4 c5 după care albul ar trebui să sacrifice temporal sau definitiv un pion prin 9. dc5 Nc5 10. 0-0 (10. De2) sau chiar prin 9. d5!?. După o reevaluare a posibilităților de care dispune, Petrosian preferă o altă continuare, aplicînd unul din procedeele sale tactice preferate – sacrificiul pionului în schimbul unei importante superiorități în dezvoltare. **7. e4 Dd4 8. Cef3 Dc5 9. ef5 Df5 10. 0-0**

Poziția indică superioritatea în dezvoltare deținută de alb. Negrul dispune deocamdată de obiective clare prin care compensația evidentă a albului pentru materialul sacrificat, iar slăbiciuni structurale în poziția acestuia nu există. Poziția damei este suficient de expusă, iar legătura iindirectă a turnului din a8 asigură un joc bun părții adverse. În aceste condiții, pentru a încerca să egaleze, negrul trebuie să întreprindă unele acțiuni concrete. **10... Cd5** O replică foarte bună prin care se închide diagonala h1-a8 își se asigură damei cîmpuri pentru regrupare. **11. Cd4 Df7 12. C2f3 Dh5** Manevră subtilă de damă care pune albului unele probleme legate

de modalitățile de acțiune în continuare. Dama neagră ocupă un cîmp bun și iese de sub amenințarea unui posibil atac prin e5 sau g5. **13. Te1 Ne7 14. Te5 Df7 15. Te2 0-0 16. Ce5 Dh5** Să remarcăm că procesul de luptă începe să capete forme foarte complexe față de cele cîteva modele tipice poziționale, examinate pînă în acest moment. Elucidarea și rezolvarea succesivă de o parte și cealaltă a pozițiilor începe să se subordoneze noilor factori strategici care intervin. Nu se putea juca 16. De8 Cb5. Acum, după mutarea intermediară 17. Nf3 De8 18. Cb5 urmează simplu 18... Tf3. Cu ultimele sale mutări albul și-a îndreptat atenția spre cîștigul de tempouri, prin atacarea damei negre. În mod neașteptat, Larsen are posibilitatea s-o manevreze fără nici un pericol de a-și înrăutăți poziția. Petrosian se pare că a presimțit că în această conjunctură inițiativa sa ar putea deveni în curînd inofensivă, iar materialul nu este încă recuperat. După partidă el a declarat că în acest moment și-a amintit de un factor psihologic important și anume că nu trebuie jucat sub psihoza materialului în minus, mai ales atunci cînd el este datorat nu unui joc superior al adversarului, ci unui sacrificiu pe care tu însuți l-ai făcut. Să apreciem că pînă în momentul rezolvării problemei legată de dezvoltarea flancului damei, inițiativa albului este certă. **17. f4 Nc5 18. Rh1 Nb7** Merita atenție 15... Nd4 16. Nf3 De8 17. Dd4 De7, în intenția realizării unui plan legat de mutarea c5 cu eventualul schimb al nebunului de alb. **19. Cf3 Nb6** Convins că a obținut o poziție solidă, Larsen consideră acțiunea c5 ca fiind baza strategiei sale în momentul imediat următor și recurge la această limitare pozițională.

20. a4 Schema enunțată în comentariul mutării anterioare era posibilă desigur numai în cazul unui joc pasiv din partea albului. Acțiunea adversă este însă fermă și, în fața acestei alternative, Larsen a ales o cale cu totul neașteptată prin caracterul ei antistrategic.

20... a6?

Consecințele poziționale care decurg după mutarea din text sînt deosebit de importante pentru că răspunsul albului duce la crearea unor serioase fisuri pe flancul damei negre. Era de considerat 20... b4 21. a5 Nc7, formînd un teren propice pentru analize. **21.**

c4 Cf6 22. Cg5 ba4 23. Nf3 De8 24. Ne3 La dispoziția albului se aflau mai multe continuări bune. Prin schimbul acestui nebun, Petrosian intenționează să obțină o dominație pe cîmpurile negre slăbite din lagărul advers. **24... Ne3 25. Te3 h6** Negrul îndepărtează una din figurile adverse, care presează asupra poziției sale, însă slăbește diagonala b1-h7. **26. Ce4 Ce4 27. Ne4 d5 28. Ng2?** O greșeală provenită dintr-o analiză incompletă. În poziție bună, albul nu a manifestat suficient interes pentru folosirea diagonalei principale. La Nb1 sau Nc2 pentru a aduce dama în fața nebunului, negrul putea continua cu 28... Cd7 29. Cd7 Dd7 30. Dd3 Tf6 și regele era în siguranță. Putea urma însă: 28. Ng6 De7 (sau Dd8) 29. Dc2 și bateria este puternică chiar cu nebunul plasat în fața damei. Se pare că tocmai acest ultim amănunt a fost scăpat din vedere. **28... Cd7 29. Ta4** După 29... Ce5 30. Te5 putem estima poziția ca fiind totuși egală. **29... c5** Larsen nu urmează calea simplificării și creează în continuare condiții pentru noi motive de conflict. **30. cd5 Cb6 31. Ta5 Cd5** Deplasarea calului în centrul tablei s-a efectuat cu cîștig de tempo. Dacă mutarea turnului pe a5 s-a impus, acum trebuie căutat un nou cîmp pentru plasarea celuilalt turn. **32. Tb3 Td8!?**

Tensiune maximă! Prin mutarea efectuată, negrul se plasează pe coordonatele inițiale ale planului început cu 29... c5. După cum vom vedea, Petrosian se pare că a prevăzut încă de la retragerea 28. Ng2 faptul că în poziția sa ar putea apărea unele neplăceri legate de orizontala întîia. Ciocnirea tactică ce a urmat confirmă aceasta. **33. Tb7 Ce3 34. De2 Td1+ 35. Dd1 Cd1 Ta6** Dublarea turnurilor pe orizontala a 7-a în cooperare cu calul din e5 amenință să se transforme într-un puternic mecanism de atac. Negrul este obligat să recurgă imediat la unele apărări concrete. **36... Ce3 37. Ta7 Cf5 38. g4 Dd8 39. h3?** Situația tensionată îi produce lui Petrosian un mic șoc psihic. Era desigur mai bine 39. Nf3. **39... Dd1+** (39... Dd2 40. Cf3 Dc1+ 41. Cg1 Cg3+ 42. Rh2 cu cîștig) **40. Rh2 Dd4 41. Cg6 Ce3** (41... Td8 42. gf5 ef5 43. b3! h5! 44. Tg7+ Dg7 45. Tg7+ Rg7 46. Ce5 h4! cu șanse mari de remiză pentru negru) **42. Tg7+ Dg7 43. Tg7+ Rg7 44. Cf8 Rf8 45. Nf3** Poziția rezultată este foarte

instructivă pentru cei ce vor să pătrundă subtilitățile poziționale ale unui final în care superioritatea materială trebuie să constituie factorul determinant în obținerea succesului. Este clar că pe flancul regelui albul poate să realizeze mai devreme sau mai tîrziu doi pioni liberi. Încercarea 45... Cc4 46. b3 Cd2 47. Nd1 Re7 48. Rg2 c4 49. b4 nu dă rezultate, nebunul alb putînd fi sacrificat pentru pionul liber "c", pionii îndepărtați asigurînd victoria. **45... h5!** Unica șansă practică ce mai poate pune probleme în realizarea avantajului. **46. g5?** După 46. Rg3 albul acceptă schimbul pionilor "h"-"g", eliminînd în același timp orice posibilitate de profit de pe urma neconcordanței pionului "h" cu nebunul de culoare inversă a punctului de transformare. Petrosian a jucat neglijent, considerînd că poziția oricum se cîștigă. Estimînd poziția constatăm că avantajul albului nu mai există pentru că, după următoarea continuare a negrului, acțiunea regelui alb este vizibil limitată. **46... h4 47. Rg1 e5 48. fe5 Cc4 49. Rf2 Ce5 50. Ne4 Rg7 51. b3 Cf7 52. g6 Cg5??** Exact în momentul cînd egalase șansele, Larsen nu calculează corect variantele ce ar fi survenit după 52... Ce5! 53. Re3 Cg6 cu egalitate, fiindcă după schimbul calului, indiferent spre care pion se îndreaptă regele alb, negrul se salva prin pătrunderea spre flancul opus. În continuare, problemele albului de realizare a avantajului sînt simple. **53. Nf5 Rf6 54. Re3 Ce6 55. Ne6 Re6 56. Re4 Rf6 57. Rd5 Rg6 58. Rc5 Rf5 59. b4 Rf4 60. b5 Rg3 61. b6** Negrul a cedat.
(0-1)

O încercare de a trata originai deschiderea s-a soldat cu un eșec total din partea negrului în partida Keres-Schmidt, eșec datorat în mare măsură încălcării principiilor de deschidere.

Apărarea siciliană

29.Keres-Schmidt

Bamberg 1968

1. d4 c5 2. e4 cd4 3. Cf3 Cf6 O tentativă de joc pe căi originale derivînd din apărarea siciliană. La diferite complicații ducea 3... e5, iar cu alte continuări se putea intra într-una din variantele clasice ale apărării siciliane. **e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. Cbd2 Cc6 7. Nb5 Nf5 0-0 a6?** O încălcare gravă a principiilor deschiderii legate de pierderea de timp, care oferă posibilități de dezvoltare rapidă, cu tempo, a figurilor adverse. **9. Nc6 bc6 10. Da4 Dd7 11. Ce4 Ne4 12. e6!**

Albul profită de întîrzierea în dezvoltare a negrului, survenită în urma erorii strategice de la mutarea a 8-a. **12... De6 13. Cg5 Dg6 14. Ce4 de4 15. Nf4 f5 16.** Dc4 Schmidt nu mai poate rezolva problema dezvoltării flancului regelui. Putem aprecia că deja poziția lui este pierdută. **16... c5 17. Tad1 Dc6 18. f3! h6 19. fe4 De4 20. Dc5 e6 21. Dc7 Ne7 22. Td7 Nd8**

23. Td8+! Td8 24. Dg7 Tf8 25. Nh6 Dd4+ 26. Dd4 Td4 27. c3 Td6 28. Tf8 Rf8 29. Te1 Rf7 30. Rf2 Rf6 31. Re2 și negrul a cedat. (1-0)

Un plan deosebit de activ și bine fundamentat, conceput încă din faza timpurie a deschiderii, a fost aplicat de O. Foișor, cu piesele negre, într-o partidă împotriva lui T. Ghițescu. Originalitatea ideii negrului într-o variantă foarte cunoscută și profund analizată a Indienei damei a pus vizibile probleme reputatului adversar.

indiana damei

30. Ghițescu- O.Foișor

București 1982

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. g3 Na6 5. Dc2 Mutarea clasică, ce păstrează posibilitatea unei dezvoltări optime a flancului damei. (Foișor)

5... c5 Ng2 Cc6 7. dc5 Nc5 8. 0-0 Tc8! Începutul unui plan activ care are ca obiectiv principal încercarea de preluare a inițiativei. **9. Da4** Mutare îndreptată către obținerea limitării de manevre a figurilor negre. **9... Cb8!?**

După ce a contribuit la lichidarea tensiunii în centru, calul trece în poziție de apărare, făcînd posibilă în același timp 10... Nc4. Din punct de vedere al aprecierii generale, manevra calului ar apărea ca nepotrivită, fiindcă el se întoarce în poziția inițială și nu mai exercită presiune asupra punctelor centrale. Să ne amintim însă de cuvintele lui Cigorin, care trata problemele teoriei șahiste în mod creator: "În unele deschideri în care atacul nu se creează imediat după vreo mutare așa cum se întîmplă de

obicei în jocul de gambit, o mutare sau alta făcută la începutul partidei nu are însemnătate deosebită pentru desfășurarea ei. Pînă și mutările pe care unii le consideră ca timpi pierduți nu sînt menite să aibă consecințe grave. Este necesar însă să fie găsit un plan de joc, în care aceste mutări să nu se arate ca fiind inutile."

Desfășurarea ulterioară în condiții normale a luptei putea dovedi că Foișor a elaborat un plan original de joc, iar aducerea calului pe cîmpul inițial constituia o verigă importantă a acestui plan. Se observă de asemenea că manevra damei albe a permis negrului o mică superioritate în dezvoltare concretizată acum prin crearea unor amenințări directe. Iată unele variante ce puteau surveni, care vin să confirme cele expuse de noi anterior și prezentate chiar de O. Foișor:

a) 10. b4 b5! 11. cb5 Nf2+ 12. Rh1 Nb7 Ng5 Nb6 14. Cbd2 d5 15. Db3 Cbd7 16. a4 h6 17. Nf6 Cf6 18. a5 Nc7 sau 15. Ce5 Dd6 16. Nf6 gf6 17. Cd3 h5! cu inițiativă.

b) 10. b3 Nb7 11. b4 Nf3

c) 10. Cbd2 Ne7 urmat de 0-0 și d5 cu joc lejer.

d) 10. Ca3! Ca3 11. Da3 Nc4 cu șanse egale. **10. Nf4** Surprins probabil, albul alege o continuare normală de dezvoltare cu tempo, dar care se dovedește a fi o eroare de calcul. (Foișor)

10... Nc4! Totuși! **11. Nb8 b5 12. Dc2 Nd5! 13. Cc3 Nf3 14. Nf3 Tb8 15. e4 Nd4 16. Cb5 Tb5 17. Dc4 Db6 18. Dc8+ Dd8 19. Dc4 Nf2+** În poziție mai bună, negrul evită justificat complicațiile neclare la care ar fi dus sacrificiul de calitate după 18... Re7 19. Dh8 Tb2. **20. Tf2 Db8 21. b3 0-0 22. Tc1 d5 23. ed5 Cd5 24. Dd4 a5 25. Tfc2 g6 26. Tc5 Td8 27. Nd5 Tc5 28. Tc5 Db6!** Păstrează avantajul material. **29. Tc4** Aflat încă sub efectul psihologic al nerealizării scopului deschiderii, albul greșește din nou. Cu 29. Rg2 s-ar fi creat încă dificultăți în valorificarea avantajului deținut de negru. (Foișor)

29... Dd4 30. Td4 Td5 31. Td5? ed5 32. Rf2 Rf8 33. Re3 Re7 34. Rd4 Rd6 35. a3 f5 36. b4 ab4 37. ab4 g5 38. h4 f4 39. gf4 gf4 Albul a cedat. (0-1)

TRECEREA ÎN JOCUL DE MIJLOC

Noţiuni introductive

Trecerea în jocul de mijloc reprezintă cea mai importantă etapă a procesului de planificare în care se desprind din ce în ce mai clar scopul şi căile de realizare concretă ale acestuia.
Această etapă preliminară se caracterizează în general prin apariţia pe tabla de joc a unor interacţiuni, relaţii şi contradicţii între figurile proprii şi cele adverse, ce determină caracterul poziţiei. Între deschidere şi jocul de mijloc nu putem trasa o delimitare precisă, întrucît acţiunile cu caracter decisiv încep adesea înaintea mobilizării complete a forţelor, (cum am remarcat în ultimele exemple), iar alteori deşi s-au îndeplinit condiţiile deschiderii nici una din părţi nu întreprinde acţiuni concrete.
În aceste condiţii este greu de precizat dacă s-a făcut trecerea în jocul de mijloc. Suetin afirma că: "Etapa trecerii din deschidere în jocul de mijloc reprezintă înainte de toate începutul luptei strategice concrete.", iar Alehin o definea ca fiind "momentul ruperii echilibrului". Acest moment se poate constata pe baza următorilor indici:
a) necesitatea estimării profunde a poziţiilor şi începutul realizării unui plan îndreptat către un scop bine determinat (cucerire de spaţiu, linii, diagonale, preluarea iniţiativei, slăbirea poziţiei adverse etc.);
b) efectuarea unor manevre de regrupare sau schimbul unor figuri:
b) efectuarea unor manevre de regrupare sau schimbul unor figuri:
c) stabilirea de către una din părţi a unei cooperări logice între figuri şi pioni şi împiedecarea în acelaşi timp a unei acţiuni similare din partea adversă.
Referindu-ne strict însă la practica maeştrilor, cele mai importante elemente care leagă deschiderea de jocul de mijloc sînt poziţiile tip.

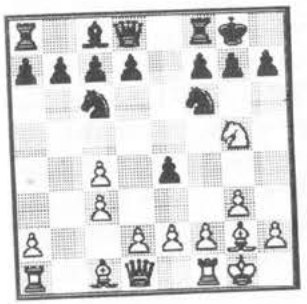
Poziţii tip

Numitorul comun al acestor poziţii îl constituie configuraţia de pioni, elementul cel mai stabil într-o partidă de şah. Din deschidere rezultă o serie de poziţii tipice de pioni avînd caracteristici strategice comune, care pot surveni din cele mai diverse variante.
În funcţie de aceste structuri se pot stabili planul şi metodele sale de conducere ori modul de organizare a apărării. Cunoaşterea poziţiilor tip şi implicit a planurilor de joc ce rezultă din acestea permite rezolvarea mult mai uşoară a problemelor strategice şi tactice care intervin în jocul de mijloc.
Deoarece poziţiile tipice au fost deja tratate detailat în literatura de specialitate, pentru a nu ne repeta, ne vom limita aici doar la unele

dintre ele, în contextul desfăşurării jocului practic, pornind de la realitatea că liniile de joc aplicate sînt mai puţin analizate în teorie.

1. Poziţia tip cu pioni dubli mobili

Deschiderea engleză
31.Kasparov-Karpov
Sevilla 1987
– partida a doua –
1. c4 Cf6 2. Cc3 e5 3. Cf3 Cc6 4. g3 Nb4 5. Ng2 0-0 6. 0-0 e4 7. Cg5 Nc3 8. bc3



Configuraţia de pioni se constituie într-o poziţie tip ce poate surveni şi din alte deschideri cum ar fi apărarea Nimzovici. Slăbiciunea structurii albului constă în faptul că nu poate fi pusă în mişcare după modelul pionilor obişnuiţi. Liniile moderne de joc încearcă să pună în valoare forţa dinamică, activă a acestui tip de slăbiciuni, eliminînd posibilitatea de a deveni statică, pasivă. Revenind la partida de referinţă constatăm că pionul din e4 stinghereşte poziţia albului, ceea ce determină prima secvenţă de plan, care constă în eliminarea acestui obstacol. **8... Te8 9. f3 9... e3**

Karpov joacă foarte activ şi nu lipsit de originalitate. Acceptarea sacrificiului ar duce la un joc poziţional, în care obiectivul principal ar consta în exploatarea slăbiciunii pionilor de pe flancul damei albe. După o analiză profundă Kasparov nu acceptă sacrificiul. **10. d3 d5** Contraatac tipic în centru. O metodă eficace de atac, prin care negrul elimină pionul dublu "c" al albului, obţinînd în schimb o puternică presiune pe coloanele centrale şi o perfectă colaborare a figurilor. **11. Db3** Cea mai bună alternativă. **11... Ca5 12. Da3 c6 13. cd5 cd5 14. f4 Cc6 15.Tb1 Dc7!? 16. Nb2 Ng4** Mutare activă de dezvoltare prin care se caută întîrzierea planului de atac, pe care albul a început să-l schiţeze. **17. c4** Kasparov se grăbeşte să-şi realizeze scopul, dar prin aceasta, după cum se va vedea, pierde micul avantaj obţinut

în deschidere. **17... dc4 18. Nf6 gf6 19. Ce4 Rg7**

20. dc4 Un moment important în desfăşurarea planului elaborat de Kasparov, care putea continua mai decis cu 20. Cd6. **20... Tad8** Din acest moment evoluţia jocului devine favorabilă negrului, pionul "cui" de la e3 fiind principalul său atu. **21. Tb3 Cd4 22. Te3 Dc4 23. Rh1 Cf5 24. Td3 Ne2** Pionul stînjenitor de la e3 a dispărut, dar odată cu aceasta iniţiativa negrului capătă aspecte concrete. **25. Td8 Td8 26. Te1 Te8 27. Da5 b5 28. Cd2 Dd3 Cb3 Nf3 30. Nf3 Df3+ 31. Rg1 Te1+ 32. De1 Ce3** şi albul a cedat. (0-1)

În partida a 4-a a aceluiaşi meci (32), Kasparov joacă aceeaşi variantă din deschiderea engleză, încercînd să dea o replică sacrificiului poziţional de pion 9... e3. Karpov evită repetarea sacrificiului adoptînd un alt plan. Astfel la **9. f3** el răspunde cu **9... ef 10. Cf3**

10... De7

Un plan original introdus de Karpov. O altă idee constă în 10... d5, de ex.: cd5 Dd5! 12. d4 Dh5 13. Tb1 Da5 14. e4 Ce4 15. Ce5 Te5! cu iniţiativă puternică pentru calitatea sacrificată. **11. e3 Ce5 12. Cd4** Consecinţele sacrificiului de pion sînt neclare. Gufeld afirma că nu era indicat 12.... Cc4 13. e4 d6 14. d3 Ce5 15. Ng5 cu perspective reale de atac pe coloana "f". Subliniem faptul că acum se produce reversul: Kasparov este cel care sacrifică un pion şi Karpov cel care nu-l acceptă. **12... Cd3 13. De2 Cc1 14. Tac1 d6 15. Tf4 c6 16. Tcf1 De5** Aducerea damei în centrul tablei reprezintă o mutare cu caracter psihologic, prin care se încearcă diminuarea forţei de atac a albului. Scopul principal este apărarea punctului f7 cu turnul. Structura compactă de pioni dubli ai albului se constituie într-o forţă dinamică ce nu poate fi neglijată. **17. Dd3 Nd7 18. Cf5 Nf5 19. Tf5 De6 20. Dd4 Te7 21. Dh4**

Pluteşte în aer distrugerea poziţiei regelui negru datorită slăbiciunii cîmpului f6. **21... Cd7 22. Nh3 Cf8 23. T5f3** La complicaţii ducea 23. Tg5 sau 23. Tb5 Cg6 24. Ne6 Ch4 25. Tf7 cu avantaj pentru alb. Kasparov preferă însă o altă alternativă. **23... De5 24. d4 De4 25. De4 Te4 26. Tf7 Te3 27. d5** Albul nu capturează pionul b7, preferînd să mărească presiunea în centru. Pionul alb d5 nu poate fi schimbat din cauza 28. Ng2!. **27... Tae8 28. Tb7** Foarte bine era şi 28. c5! **28... cd5 29. cd5 T3e7 30. Tfb1 h5 31. a4 g5 32. Nf5 Rg7 33. a5 Rf6 34. Nd3 Tb7 35. Tb7 Te3 36. Nb5** Tc3 37. Ta7 Cg6 38. Td7 **Ce5 39. Td6+ Rf5 40. a6** şi Karpov a cedat. (1-0)

2.Pana centrală de pioni

În unele sisteme, în special cele din indiana regelui sau Benoni, negrul execută contraatacul de întîmpinare e7-e5, caz în care albul poate stabiliza centrul după replica d4-d5. Configuraţia de pioni obţinută poartă denumirea de pană.

Odată cu aceasta, albul obţine de obicei superioritate de spaţiu şi posibilitatea dezvoltării iniţiativei pe flancul damei, prin înaintarea susţinută a pionilor la b4 şi c5, slăbirea punctului d6 şi acţiuni pe coloana "c". Negrul poate opune rezistenţă pe acest flanc prin diferite metode (a5, b6 sau c5) şi întreprinde acţiuni active pe flancul opus (prin f7-f5-f4 şi apoi g6-g5-g4 cu mobilizarea figurilor pentru atac).

În funcţie de natura poziţiilor obţinute şi albul poate ataca la rîndul său pe flancul regelui rival.

În exemplul următor vom putea remarca tocmai reacţia albului, atunci cînd negrul tinde să amîne contratacul f7-f5.

Indiana regelui

33. Ghiţescu-Lombardy

Olot 1974

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. Ne3 e5 7. d5 c5 Mai promiţător era 7... c6, slăbind pana de pioni sau 7.... Ch5, declanşînd imediat acţiunea f7-f5. **8. g4!** Reacţie firească! Acum pe flancul regelui va ataca albul. **8... h5 9. h3 a6 10. a4** Se împiedică contratacul b7-b5. Redus la pasivitate, negrul va fi constrîns la slăbirea poziţiei regelui, planul legat de f7-f5, însă într-o formă nefavorabilă. **10... Ch7 11. h4 hg4**

12. fg4 f5 13. g5 fe4? Greşeală strategică, ce deschide jocul în centru. Mai bine era 13... f4. **14. Ng2 Tf7 15. Ne4 Cf8 16. h5 Db6 17. h6! Nh8**

18. h7! Rg7 (18... Th7 19. Th7 Rh7 20. Dh5+ Rg8 21. Ng6 Db2 22. Ne8 cu avantaj decisiv) **19. De2 Tf5 20. Cf3 Dd8 21. Dh2 Rf7 22. Rd2 b5 23. Nf5 Nf5 24. Ch4 b4 25. Ce2 Cc6?! 26. Taf1** (cel mai sigur) **Ce7 27. Cg3 b3 28. Chf5 Cf5 29. Cf5 Da5 30. Re2 gf5 31. Dh5+** (1-0)

3. Structura tip Karlsbad

Gambitul damei

34.Cehov-Gheller

Moscova 1982

d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 d5 4. cd5 ed5 5. Ng5 Ne7 6. e3 c6 7. Dc2 Cbd7 8. Nd3 0-0 9. Cf3 Un alt plan de dezvoltare este 9. Cge2 urmat de 0-0, Tae1 şi străpungerea în centru. **9... Te8 10. 0-0 Cf8**

A survenit structura Karlsbad specifică atacului minorităţii care este desigur bine cunoscut. Poate deriva şi din apărarea Nimzovici, Grünfeld, precum şi din alte sisteme. Reamintim în continuare unele planuri de joc de care dispun ambele părţi, elaborate în funcţie de structura de pioni în cauză:

a) albul efectuează atacul minorităţii;

b) în acest caz negrul poate întreprinde operaţii active pe coloana semideschisă "e" sau pe flancul regelui.

De asemenea, el poate stopa atacul minorităţii prin manevra b7-b5 stabilind controlul cîmpului c4 care poate fi apoi ocupat, eventual cu calul. O altă manevră de frînare, în cazul schimbului pe f6 pentru accelerarea atacului minorităţii, este legat de g4 şi c8, cum am văzut în partida Korcinoi-Karpov;

c) albul poate combina atacul minorităţii cu un atac de figuri pe flancul damei, în cazul slăbirii dispozitivului de apărare a7-a6;

d) albul iniţiază planul lui Marshall, ca în cazul partidei pe care o urmărim.

11. Tae1 (ideea de bază în pregătirea înaintării directe e3-e4)

11... Ce4 Contraatacul cel mai activ în faţa planului ales de alb. Mai slab este 11... Cg6 12. Ce5, 13. f4 sau 11... Ne6 cu aceeaşi alternativă. **12. Ne7 De7 13. Ne4 de4 14. Cd2 b6!?** În urma celebrei partide Botvinnik-Robatsch, Amsterdam 1966, care a continuat cu 15. Da4 f5 16. f3 ef3 17. Cf3 Nb7 18. Ce5 De6 19. Dc2 Nc8 20. e4 Dd6 21. Td1 Ce6 22. Db3 fe4 23. Tf7 a5 24. Ce4 1-0, mutarea 14... b6 a fost criticată.

Considerăm că partida de faţă demonstrează tocmai contrariul celor afirmate de acei teoreticieni. **15. Da4** Alte continuări dau avantaj negrului după 15... Na6. **15... b5!** Un plan excepţional de apărare care stabileşte clar că albul nu poate folosi slăbirea flancului damei advers, atît timp cît iniţiativa negrului. pe celălalt flanc poate căpăta forme periculoase. **16. Dc2 b4 17. Ce2 Na6 18. Cb3 Nd3?**

Inconsecvenţă. Corect era 18... Tad8! 19. Cc5 Nb5 20. a4. ba3 21. ba3 Td6 şi atacul negrului pe flancul regelui este extrem de rapid sau dacă 19. Dc6 Td6 ori 19... Nd3 cu ameninţarea 20... Tc8. **19. Dd2 Ce6 20. Tc1 Db7!** Negrul este obligat să schimbe planul de joc. Contrajocul legat de pionul a devine singura şansă practică, deoarece este clar că atacul pe flancul regelui nu mai are şanse de reuşită. **21. Cc5 Cc5 22. Tc5 Da6 23. Te1 Ne2 24. Te2** Obiectivul principal al albului este eliminarea pionului "b". Slab era 24. De2 Da2 25. Tc6 a5. **24... Da2 25. Db4 Teb8 26. Dc4! Db1+ 27. Dc1 Dc1 28. Tc1 Tb6 29. Tec2 g6 30. Tc6 Tb2** Inconsecvenţa negrului de la mutarea a 18-a a dus la insuccesul strategic din această partidă. Finalul rezultat în acest moment este fără speranţă pentru negru întrucît slăbiciunile a7 şi e4 sînt hotărîtoare. **31. Ta6 Tb7 32. g4! Te8 33. Rg2 Rg7 34. Rg3 Tee7 35. Tca1** Negrul nu are nici un contrajoc, trebuind numai să se apere în faţa multiplelor ameninţări

adverse. După o scurtă rezistență a cedat la mutarea 45.

Prezentăm alte planuri interesante de structură Karlsbad și adoptate în gambitul damei.

Gambitul damei

35.Hulac-Spasski

Tolucca 1982

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 d5 4. Ng5 Ne7 5. cd5 ed5 6. e3 0-0 7. Nd3 Cbd7 8. Dc2 Te8 9. Cge2 Încă din deschidere, albul arată că este dispus la agresivitate. **9... c6 10. h3 Cf8 11. 0-0-0 a5 12. Rb1 b5 13. g4 a4 14. Cg3 a3 15. b3 Da5** După cum se observă, planul de atac al albului nu-l tulbură pe Spasski, ci din contră. **16. Thg1 Rh8!?** Pe flancul regelui negrul nu deține slăbiciuni, iar ofensiva pionilor albi este greu de organizat în condițiile în care și nebunul propriu de cîmpuri negre oarecum o împiedecă. **17. Cce2 Nd7 18. Cf5 Nf5 19. gf5 Tac8 20. Cf4 C8d7 21. De2 c5!**

Spasski deschide jocul în centru, anunțînd o puternică ofensivă asupra regelui alb. **22. dc5 Cc5 23. Nf6 Nf6 24. Cd5 Ca4!** Amenințările concrete forțează pe alb să treacă total în apărare. **25. Tc1** (la 25. ba4 decide 25... ba4) **25... Cc3+ 26. Cc3 Tc3 27. Tgd1 Db4 28. Nc2 Te3! 29. Dd2** (29. fe3 Dc3) **29... Tc3 39. Te1 Te1 31. De1 h6 32. Td1** (32. De8+ Rh7) **32... Rh7 33. De2** Th3 **34. De1 Dc5 35. Rc1 Tb3!** 36. ab3 a2 Albul a cedat. (0-1)

Gambitul damei

36.Tukmakov-Ivanov

Ashabad 1977

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 d5 4. cd5 ed5 5. Nf4 c6 6. Dc2 Cbd7 Într-o partidă mai recentă, Short a jucat împotriva lui Kasparov la Bruxelles, în 1986, un plan legat de continuările g6-Nf5. Campionul mondial a aplicat un plan deosebit de eficace, oferind o adevărată lecție despre felul cum trebuie și cum se joacă astăzi șah la nivel înalt. Să urmărim desfășurarea acestei partide. 1. c4 e6 2. Cc3 d5 3. d4 Ne7 4. cd5 ed5 5. Nf4 c6 6. Dc2 g6 7. e3 Nf5 8. Dd2 Cf6 9. f3 c5 10. Nh6 cd4 11. ed4 a6 12. g4 Ne6 13. Cge2 Cbd7 14. Ng2 Cb6 15. b3 Tc8 16. 0-0 Tc6 17. h3 Cfd7 18. Cd1 Tg8 19. Cf2 f5 20. Tae1 g5 21. gf5 Nf7 22. Cg4 Nh5 23. Cg3!!

1-0

7. Cf3 Cb6 8. h3 Nd6 9. Nd6 Dd6 10. e3 Ne6 11. Nd3 Cbd7 Negrul se regrupează și așteaptă momentul efectuării rocadei albului. **12. 0-0-0 0-0-0 13. Rb1 Rb8 14. Ra1!**

Un plan extrem de original. Albul pregătește atacul minorității cu pionul din fața rocadei sale! În același timp această manevră constituie și începutul unui plan original de atac asupra regelui advers. **14... The8 15. Tb1 Tc8 16. Thc1 Cb6** (o renunțare la spiritul de inițiativă) **17. b4 g6 18. Cg5!** În deplină concordanță cu planul ales. Deși nebunul advers are o poziție statică, Tukmakov hotărăște schimbul său, considerînd că în viitor acesta ar putea deveni un bun apărător al poziției regelui. **18... De7 19. Ce6 De6 20. Ca4 Ca4 21. Da4 Cfd7 22. Da5!** f5 În acest moment cele două planuri încep să se contureze clar. Fiecare tempo este foarte important în lupta pentru realizarea scopului propus. **23. Tb3! b6 24. Da6 f4 25. Tc3! fe3 26. fe3 Tc7 27. Da4! b5** (27... De3 28. Ng6) **28. Da6! Tb7 29. Dc6 Dc6 30. Tc6 a6 31. Ta6 Te3 32. Td1 Cb6 33. Nb5 Cc4 34. Nc6! Tb4 35. Nd5 Cd2 36. Tc1!** și negrul a cedat. (1-0)

O încheiere elegantă a unei partide unitare.

4.Structura compactă cu pioni dubli blocați

Expunem în continuare modul de materializare a unor idei moderne de joc, aplicație în condițiile deținerii de către alb a structurii de pioni enunțate, ce poate surveni din apărările Nimzovici, indiana damei și altele.

Apărarea Nimzovici

37. C.Ionescu-Dohoian

București 1986

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. Ng5 h6 5. Nh4 c5 6. d5 Nc3+ (obișnuit se preferă 6... d6, dar prin intervertire de mutări se intră în aceași variantă) **7. bc3 d6 8. e3 e5 9. Dc2 Cbd7 10. Cf3** (sau 10. Nd3 De7 11. f3 g5 12. Ng3 Ch5 13. Ce2) **10... De7 11. Cd2 e4!**

Cel mai logic plan de acțiune! Negrul joacă activ în centru, limitînd spațiul de manevră advers și mărindu-l pe cel propriu. **12. Ne2 g5 13. Ng3 Cf8 14. h4 Tg8 15. Tb1** Poziția are un caracter echilibrat. Nu se văd deocamdată posibilități de străpungere și pătrundere în dispozitive. Este evident că în condițiile prezentate, ambii regi se află oarecum în siguranță. În continuare însă Dohoian comite o gravă greșeală strategică. Încercînd să-și încheie cît mai repede dezvoltarea, el nu dă suficientă atenție faptului că piesele sale sînt totuși vădit stînjenite de către cele adverse și că turnul din b1 presează asupra cîmpului b7. **15... Nf5?** Planul corect ar consta în aducerea regelui negru 15... Rd8 pe flancul damei, unde poate juca rolul de apărător al punctelor slabe d6-b7. Se cunoaște faptul că, în cazul atacului cu pionul "a", negrul trebuie să blocheze poziția prin structura a5-b6. **16. hg5 hg5 17. Da4+ Rd8** Regele negru a ajuns totuși pe cîmpul d8, dar într-un mod nefavorabil. Cu mutarea sa următoare, albul reușește să străpungă defensiva adversă, intrînd brusc în jocul de mijloc cu avantaj copleșitor. Ofensiva ce va fi apoi lansată se amplifică decisiv doar în cîteva mutări. **18. Tb6!!**

18... ab6 19. Da8+ Rc7 20. a4 C8d7 21. Da7 Tb8 22. a5 Df8 23. a6 Ce5 24. Cb1 Nd7 25. Ca3 Cg8 26. Ne5 de5 27. Th8 Dc8 28. Ng4! (1-0)

Strategia net superioară a albului s-a concretizat. Negrul a cedat. (1-0)

Indiana damei

38. C.Ionescu-E.Kengis

Timișoara 1987

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. Cc3 Continuare readusă în actualitate de Kasparov, după mult uzitata mutare din ultimii ani, 4. a3. **5... Nb7 6. Ng5 h6 7. Nh4 Nb4** (indiana damei) **8. Dc2 g5 9. Ng3 Ce4 10. e3 Nc3+ bc3 Cg3 12. hg3 Cc6 13. h5!** Se blochează riguros flancul regelui negru, creîndu-se condiții de atac asupra pionului înapoiat h6. **13... Df6 14. g4! Ce7 15. Cd2 c5 16. g3** O mică pierdere de timp, pentru că după 15... Ne2 pionul g2 nu putea fi capturat. (Ionescu) **16... Dg7 17. Ne2 d5** Din punct de vedere pozițional, negrul stă mai rău și tocmai de aceea el trebuie să inițieze un plan activ. **18. cd5 Cd5 19. Da4+ Re7 20. Da3** Slăbiciunile h6-c5-a7 constituie atuurile strategice importante deținute de alb. **20... Thc8 21. Tb1 Rf8 22. Cc4! Tc7 23. f3 Rg8 24. Rf2 cd4 25. cd4 Tac8 26. Tbh1!**

26... Cf6 O mutare extremă de apărare care, în condiții normale, ar fi asigurat egalitatea. **27. Th6 Cg4+ 28. fg4 Nh1 29. Th1 Tc4?** După mutarea intermediară 28... Df6+!, 29. Rg2 Tc4 30. Nc4 Tc4 31. Dd3 poziția se echilibrează. **30. Nc4 Tc4?** (încă nu era tîrziu 29. Df6+) **31. De7!** Acum poziția negrului este iremediabil pierdută. **31... Tc8 32. Th5 Df8 33. Tg5+ Rh7 34. Th5+ Rg8 35. Df6** și negrul a cedat. (1-0)

5. Structura tip caracteristică pentru indiana regelui la alb

Această structură de pioni poate rezulta pe căi diferite dintr-o serie de deschideri cum ar fi: Reti, apărarea franceză, Alehin și chiar siciliana, dacă albul nu dorește să intre în alte sisteme. Sub această formă ea este bine cunoscută din teorie sub denumirea de indiana regelui la alb.

Din practică a rezultat că planurile de bază pe care le pot elabora cele două părți sînt multiple. Negrul poate efectua rocada și începe contraatacul pe flancul damei prin avansarea masei de pioni. În acest caz albul pregătește înaintarea tematică e5, după care prin atacul cu pionul "h" încearcă să slăbească flancul regelui. Întărirea punctului e5 prin f4 și aducerea calului pe cîmpul g4 oferă șanse bune de atac.

Alte planuri ale negrului constau în întîrzierea rocadei, pregătind o acțiune mai rapidă pe flancul damei sau chiar în centru.

Studiind practica acestei deschiderii rezultă însă că acest gen de acțiuni s-au soldat în cele mai multe cazuri cu insuccese.

Remarcabil este modul în care s-a desfășurat deschiderea în partida următoare. Merită atenție deosebită ordinea mutărilor pentru care

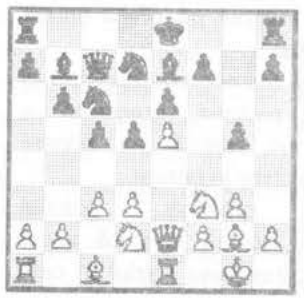
au optat cei doi jucători. După cum vom vedea, jucînd liniar, albul va permite lansarea unui contraatac poziţional advers tocmai asupra sectorului său cel mai puternic.

Apărarea siciliană

39. Bozaru-Dominte

Iaşi 1990

1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d3 Cf6 4. g3 Cc6 5. Ng2 d5 6. Cbd2 Ne7 7. 0-0 S-a ajuns în poziţia standard. **7... b6!? 8. e5 Cd7 Te1 Dc7 10. De2 Nb7 11. c3** Poziţia critică! Consider că cea mai bună continuare pentru alb este direct h4, deoarece ameninţarea ...Cd4, care duce forţat la schimbul unui cal, este foarte neclară privind soarta pionului negru din d4, rezultat în urma schimbului. În acest caz, planul negrului adoptat în continuare ar fi fost mult întîrziat. **11... g5!!**



După ultima sa mutare, albul aşteaptă liniştit decizia negrului în privinţa efectuării rocadei mari sau celei mici. Mutarea g5 lansează un contraatac rapid în legătură cu principalul element strategic al poziţiei albului, pionul e5.

Consolidarea centrului prin d3-d4 nu se poate realiza deocamdată. **12. h3 h5 13. g4 hg4 14. hg4 0-0-0 15. Cf1 Tdg8 16. Cg3** la sub control cîmpul h5 pentru o eventuală interferenţă a coloanei deschise. **16... Th4! 17. Ch4 gh4 18. Ch5 De5 19. Dd1** Nu era posibil schimbul damei, deoarece se pierde un al doilea pion pentru calitarea sacrificată. **19... Dh8** Curios, dar reprezintă cea mai bună retragere. Se ameninţă 21.... h3 cu cîştig de figură. **20. Rf1 Cde5 21. Nh3 Dh7 22. Cf4 Ng5 23. d4 cd4 24.cd4 Nf4 25. Nf4 Cd3** După această mutare, partida este practic decisă, negrul recuperîndu-şi calitatea şi rămînînd cu un pion în plus în poziţie strategic cîştigată. **26. Dc2 Dg6 27. Ne3 Ce1 28. Dg6 Tg6 29. Rg1 Rd7 30. f4 Tg8 31. Nf2 Cb4 32. Rd2 Tc8** şi albul a cedat după cîteva mutări. (0-1)

Să remarcăm că în faţa planului activ desfăşurat de negru, acţiunea părţii adverse a fost ştearsă, practic inexistentă.

6. Poziţii tip cu un pion izolat

Rezervăm încheierea acestui capitol unei teme de mare importanţă strategică: poziţia tip cu pion izolat pe cîmpurile d4 la alb sau d5 la negru. Studiul poziţiilor cu pion izolat în centru are o mare

importanţă practică privind posibilităţile şi modul de abordare a jocului în faza de mijloc sau în final. Acceptarea formării unei astfel de structuri implică neapărat. o bună cunoaştere a liniilor şi metodelor de luptă ce pot fi aplicate de ambele părţi.

Nu rare sînt cazurile în care formarea pionului izolat este impusă de situaţia concretă ivită la un moment dat pe tabla de joc, independent de voinţa acestuia.

Devine astfel clară necesitatea practică de rezolvare reală a problemelor pe care le ridică asemenea structuri.

Cunoscînd ideile şi planurile sugerate de poziţia în cauză, jucătorul începător va juca deschiderea nu pe mutări, ci pe idei clare sau linii concrete, poziţiile tip servindu-i drept repere în orientarea jocului său...

De aici rezultă şi marea lor utilitate practică.

Gambitul damei

40. Botvinnik-Vidmar

Notingham 1936

1. c4 e6 2. Cf3 d5 3. d4 Cf6 4. Cc3 Ne7 5. Ng5 0-0 6. e3 Varianta ortodoxă a gambitului damei refuzat **6... Cbd7 7. Nd3 c5! 8. 0-0 cd4** Albul acceptă formarea pionului izolat. **9. ed4 dc4 10. c4** Planurile de joc încep să se contureze, astfel albul urmează să-şi maseze figurile pe poziţii cu şanse de atac, iar negrul să blocheze ferm pionul izolat d4. **10... Cb6 11. Nb3 Nd7 12. Dd3 Cbd5 13. Ce5 Nc6 14. Tad1 Cb4?** O manevră nereuşită ce vine în întîmpinarea ideilor albului, care cîştigă astfel un tempo preţios pentru atac. **15. Dh3 Nd5 16. Cd5 Cd5 17. f4 Tc8 18. f5 ef5 19. Tf5 Dd6 20. Cf7!!**

O lovitură tactică după care poziţia negrului se prăbuşete. Pionul izolat d4 a jucat bine rolul de mediator în stăpînirea punctului strategic cheie e5. **20... Tf7 21. Nf6 Nf6 22. Td5 Dc6 23. Td6 De8 24. Td7** şi negrul a cedat. (1-0)

Gambitul damei

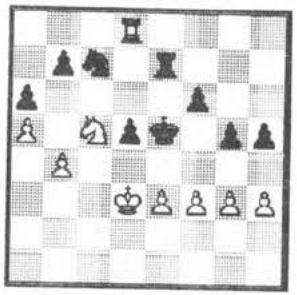
41. Gheorghiu-Rubinetti

Mar del Plata 1978

1. Cf3 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 d5 4. d4 Ne7 5. Nf4 c5 6. dc5 Ca6?! 7. e3 Cc5 8. cd5! ed5 9. Nb5+ Partida a căpătat un caracter original. Albul are un obiectiv precis, care constă în slăbiciunea pionului izolat d5. (Gheorghiu) **9... Nd7 10. Nd7+ Dd7 11. 0-0 0-0 12. Ne5** Se ameninţă capturarea cu

tempo a pionului izolat. **12... Tfd8 13. De2 a6 14. Tfd1 Df5 15. Nc7 Td7 16. Cd4! Dg6 17. Ne5** O manevră a albului care obligă partea adversă la o acțiune mai concretă. **17... Cfe4 18. Tac1 Te8 19. Cf3 De6 20. b3! Nf8 21. Dc2!** O mutare foarte importantă prin care se cîștigă un tempo prețios. (Gheorghiu) **21... h6 22. Ce2 Cg5 23. Ced4** (exact la momentul potrivit) **23... Cf3+ 24. Cf3 Ce4 25. Nb2 Tdd8 26. Cd4 Dd7 27. Dc7!**

Prima etapă a planului conceput de alb s-a realizat: pătrunderea pe orizontala a 7-a, chiar dacă aceasta nu are efecte imediate. **27... Nd6 28. Dd7 Td7 29. Cf5 Ne5 30. Ne5 Te5 31. Tc8+** După schimbul damelor, avantajul poziţional al albului se măreşte treptat. **31... Rh7 32. Cd4 Cf6 33. Tdc1 Te8 34. T8c7 Ted8 35. f3 g6 36. Td7 Td7 37. Tc8! Rg7 38. Rf2 Ch7 39. Re2 Cf8 40. Rd3 h5 41. a4!** O acțiune clasică pentru fixarea structurii înapoiate a pionilor negri. Strategia de conducere a luptei împotriva structurii adverse cu pion izolat se desfăşoară cu mare precizie. **41... Te7 42. a5 Cd7 43. Rd2 Cf6 44. b4 Ce8 45. Td8!** Împiedecă mutarea eliberatoare Cd6. **45... Cc7 46. Rd3 Rf6 47. Cb3 Re5 48. Cc5 g5 49. g3** Acțiunea principală a albului constă în încercarea de a captura pionul înapoiat din b7, fiindcă cel izolat din d5 este oricum condamnat. (Gheorghiu) **49... f6 50. h3!**



Negrul este în zugzwanz, fiind complet lipsit de mutări bune. **50... Cb5 51. f4+ gf4 52. gf4+ Rf5 53. Td5+ Rg6 54. Td7** Negrul a cedat. (1-0) O remarcabilă realizare poziţională a marelui maestru român.

Apărarea slavă

42. T.Iordache-Dominte

Iaşi 1991

1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. c4 c6 4. Cc3 a6 5. e3 b5!? (o idee utilă în lupta pentru spațiu) **6. b3 e6 7. Nd3 Cbd7 8. 0-0 Ne7 9. De2 Nb7 10. Cd2** albul pregăteşte străpungerea în centru prin tematica e3-e4

10... e5! O acțiune energică ce duce la formarea pionului izolat în centru. În schimb negrul obține o mai mare mobilitate a figurilor. **11. cd5 cd5 12. de5 Ce5 13. Nb1 0-0 14. Nb2 Nd6 15. Cf3 De7 16. Cd4 g6 17. f3 Tfe8 18. Cd1 Tac8 19. a4 b4 20. Te1 Cfd7 21. Cf2 Cc5 22. Nc2 Ced7 23. Tad1 Ne5!** De ambele părți se duce o luptă de manevrare a figurilor, pentru plasarea lor pe poziții bune de atac sau apărare. **24. Td2 Ng7 25. g3 Ce6 26. f4 Cec5 27. g4 Cf6 28. Df3 Ce4 29. Ce4 de4 30. Dg3 Cd3!**

O pătrundere cu profundă implicație strategică: deschiderea diagonalei principale.

Pionul izolat nu mai există, ceea ce demonstrează o dată în plus strategia superioară a negrului în această partidă. **31. Nd3** (forțat) **31... ed3 32. Td3 De4 33. Td2 Tc3! 34. Tde2** Încercarea de capturare a turnului din c3 ducea de asemenea la o decizie rapidă. **34... Nd4** şi albul a cedat. (0-1)

Din practică putem desprinde următorele aspecte generale:

a) crearea pionului izolat în centru favorizează obținerea unui spațiu de joc mai mare, deci a unei mobilități extinse a figurilor;

b) acest tip de pion poate susține unele cîmpuri importante pentru figurile proprii. Reper esențial în acțiunea de dezvoltare a inițiativei, pionul izolat poate avea şi un pronunțat caracter dinamic atunci cînd este realizată cu mare efect înaintarea sa.

Pe de altă parte, acțiunea de luptă a părții adverse poate consta în blocarea fermă a pionului, lupta pentru schimburi utile de figuri şi intrarea în faza finală a partidei cu această structură.

În cazul nerealizării blocării ferme, se poate încerca atacul direct pe coloana semideschisă, în corelație cu alte metode eficace de atac.

Prezentăm în continuare cu titlu informativ şi alte structuri tipice de pioni.

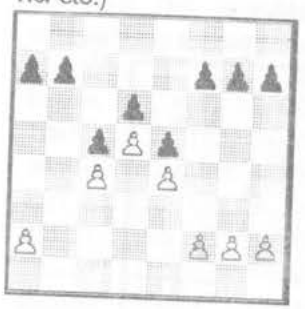
Structura Metger

(caracteristică jocului celor 4 cai)

Poziția cu cal mai bun decît nebun

Lanțul francez
(rezultată din apărarea franceză și Caro-Kann)

Poziția Wyvill-Benoni
(caracteristică unor poziții din indiana Benoni, apărarea Nimzovici etc.)



Poziția Botvinnik
(poate surveni din apărarea siciliană, deschiderea engleză, indiana regelui etc. – la negru și la alb)

PLANUL DE JOC ÎN FAZA DE MIJLOC A PARTIDEI. JOCUL DE MIJLOC

Considerații introductive

Jocul de mijloc ține mai mult de domeniul improvizației, deoarece este exclusă aplicarea variantelor teoretice așa cum se întîmplă de obicei în deschidere. Jocul de mijloc face apel mai mult la cunoștințele de tactică și strategie, fiind totodată un mediu prielnic pentru manifestarea fanteziei și forței creatoare de apreciere și conducere a luptei proprie fiecărui jucător. La baza îndeplinirii acestor obiective majore stă în primul rînd condiția esențială pentru alegerea unui plan bine fundamentat din punct de vedere strategic. Modul de alegere a planului optim de joc presupune considerarea unor criterii obiective și subiective, pe care vom încerca să le formulăm în continuare.

Apreciind poziția obținută din deschidere, se poate hotărî, în funcție de multiplele posibilități ivite, continuarea planului inițial (stabilit de la primele mutări) sau alegerea altei căi, condiționată fiind de noile obiective apărute în tabăra adversă. În această fază planul de joc poate fi influențat de dorința și temperamentul propriu.

O apreciabilă influență în alegerea unei căi reale o are structura de pioni care, în jocul de mijloc, controlează și protejează cîmpuri, acoperă linii și diagonale importante, execută spargeri etc.

În funcție deci de factorii poziției ce pot determina caracterul luptei, putem stabili planul concret de joc, consolidat prin calculul precis al variantelor posibile. Vom urmări în continuare desfășurarea unor noi forme pe care le poate lua cursul jocului, în concordanță cu planurile strategice de bază ce intervin în jocul de mijloc.

Desfășurarea planului în cadrul jocului pozițional

În cadrul jocului pozițional remarcăm tendințe strategice în care elementul strict tactic joacă un rol secundar. Acțiunile întreprinse nu sînt de natură să constrîngă la rezolvări prin combinații complexe, ci prezintă elemente cu caracter pur strategico-pozițional, de acumulare a unor mici avantaje, cum ar fi cele enunțate de W.Steinitz în cadrul teoriei privind principiile jocului pozițional, prezentate anterior, precum și altele cristalizate mai recent: ocuparea unui cîmp important, acțiuni în vederea demobilizării structurilor adverse, subminarea lanțului de pioni, lichidarea slăbiciunilor proprii etc.

Amenințările tactice directe sau indirecte ce intervin conduc în general la accentuarea presiunii poziționale în cadrul strategiei

vizate sau la concretizarea ei pe această cale.
În continuare, vom analiza o serie de partide edificatoare, în care elementul strategico-poziţional joacă un rol primordial.

Partida cu care începem dezbaterea practică a problematicii enunţate, prezintă particularitatea că negrul execută la mutarea a 10-a o manevră strategică de schimb surprinzătoare, complet neindicată în poziţii asemănătoare.
Variantele reale ce survin confirmă însă corectitudinea schimbului, precum şi faptul că el a rezultat din necesitatea strictă de a urma, prin acţiuni concrete planul de joc legat de obţinerea unui avantaj în centru şi a unei mobilităţi superioare a figurilor.

Apărarea Grünfeld

43. Ragozin-Botvinnik

Petersburg 1940

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Nf4 Ng7 5. e3 0-0 6. Tc1 c5 7. dc5 Ne6 8. Cf3 Cc6 9. Da4 Ce4 10. Ne2

Cu ultima mutare, Ragozin îşi termină liniştit dezvoltarea, fiindcă după 10. Ce4 de4 se pierde pionul b2. Era însă necesar o aprofundare a poziţiei privind structura pionilor săi, rezultată în urma schimbului la c3. (Botvinnik) **10... Nc3+!**
Mi-a fost foarte greu să mă hotărăsc la acest schimb al puternicului nebun bun g7, dar eliminînd calul alb din c3 şi păstrînd calul din e4 centralizat, am constatat că negrul obţine mare avantaj în centru, lucru care trebuie să exercite o importantă influenţă asupra evenimentelor următoare. (Botvinnik)
Acest schimb va constitui veriga de bază a realizării planului de joc pe care l-a iniţiat negrul. **11. bc3 dc4**
Apar primele efecte ale dominaţiei calului din e4, întrucît pionul c5 se pierde forţat în varianta 12. Nc4 Cc5 13. Db5 Nc4 14. Dc5 Dd3 15. Cg1 Tad8 urmat de mat. În acest context era necesar cu preţul unui pion să se termine dezvoltarea 12. 0-0 Cc5 13. Db5 Da5 14. Nc4 Db5 15. Nb5 Na2. **12. Cd4 Nd5**
Moment de centralizare maximă a figurilor în contextul planului iniţiat care împiedecă şi 0-0 din cauza 13... e5. **13. Nh6 Te8 14. 0-0 e5 15. Cf3 Cc5 16. Db5 b6**

Putem face bilanţul originalei acţiuni de schimb întreprinse de negru la mutarea a 10-a: el deţine un pion în plus şi un control important asupra cîmpurilor centrale. **17. Tfd1 a6 18. Db1 b5 19. Ng5 Dd7** Ameninţarea albului e4 este iluzorie, deoarece la 20... Ne4 21. Td7 Nb1 negrul obţine avantaj material decisiv. **20. a4 e4 21. ab5 ab5 22. Cd4 Cd4 23. ed4 Cb3** Procesul luptei care s-a dat în jurul cîmpurilor tari s-a încheiat cu un avantaj covîrşitor de partea negrului. **24. Dc2 Cc1 25. Dc1 Ta2 26. De3 Dc6 27. h4 f6 28. Nh6 Tea8 29. Rh2 Tb2 30. Ng4 b4 31. cb4 c3 32. Tc1 c2 33. f3 Tb1 34. fe4 Ne4** 35 d5 **Dd6+!** Continuare precisă prin care lupta este teoretic încheiată. După cîteva mutări făcute în criză de timp, albul a cedat. (0-1)

Apărarea slavă

44. Panno-Filip

Amsterdam 1953

Am inclus în text şi unele aprecieri instructive ale lui A.Aronin.

1. c4 c6 2. d4 d5 3. Cf3 Cf6 4. Cc3 dc4 5. a4 Nf5 6. e3 e6 7. Nc4 Nb4 8. 0-0 0-0 9. De2 O continuare des jucată în scopul avansării pionului central e3-e4. **9... Cbd7** Încercarea 9. e4 nu dă rezultate în urma sacrificiului de pion pe care îl oferă albul prin 10. Nd3! cu posibilităţi excelente de atac. **10. e4 Ng6 11. Nd3 Nh5 12. Nf4** Într-o partidă Gheller-Smîslov 1955, albul a jucat imediat 12. e5 şi după 12... Cd5 13. Nd2 c5 14. Tfd1 cd4 15. Cd5 Nd2 16. De4 g6! negrul a obţinut poziţie bună. **12... Te8** Prin ultima sa mutare, negrul îşi propune realizarea importantei avansări e6-e5. Albul încearcă să împiedice această acţiune, însă prin schimbul la d5 se poate constata că influenţa negrului creşte în centru. **13. e5 Cd5 14. Cd5 cd5 15. De3 Ng6** Metodă poziţională cunoscută pentru anihilarea eventualelor posibilităţi de atac legate de nebunul din d3 în cooperare cu pana de pioni d4-e5. **16. Ng5 Ne7 17. Ng6 fg6!** Capturarea pe cîmpul g6 cu pionul "f" pare la prima vedere în contradicţie cu recomandările strategice. O aprofundare minuţioasă a poziţiei rezultate demonstrază însă că ea se încadrează perfect în acţiunea de contracarare a unui eventual plan de joc activ iniţiat de alb. Dacă 17... hg6, atunci 18. Ne7 De7 19. Cg5 cu 20. Df4 urmată de manevra Ta3-h3 şi apărarea negrului se anunţă a fi foarte

dificilă. **18. Tfc1 Ng5 19. Cg5 Cb8** O manevră poziţională care se încadrează perfect în planul de joc iniţiat de negru. Calul se plasează pe unele coordonate mai active, legate de presiunea în centru şi închiderea coloanei "c". **20. Tc5 Cc6 21. Tac1**

21... Cd4!

Se pare că acest moment a creat o contradicţie serioasă în aprecierea poziţiei de către cei doi parteneri. Retrăgînd calul de pe cîmpul g5, albul putea evita această manevră prin care cedează importantul pion d4 în schimbul celui de la h7 precum şi a unor speranţe legate de pătrunderea pe coloana "c". Contrar celor arătate mai sus negrul consideră că pionul său liber d5 reprezintă o forţă care compensează pe deplin cele două elemente defavorabile arătate. **22. Ch7 Dh4 23. Cg5 Tf8 24. Tc7 Ce2+ 25. De2 Dg5** Aprecierea poziţiei nu este simplă. Deşi jocul negrului a fost destul de ingenios pînă în acest moment, nu putem concluziona că lupta sa va fi uşoară, cu toate că deţine un contrajoc puternic datorat pionului "d" şi coloanei semideschise "f". **26. g3 Tad8 27. h4 Df5 28. Tb7 Tc8 29. Tc7 Tc7 30. Tc7 Td8?**

O greşeală serioasă rezultată în urma unei analize superficiale a poziţiei. Contînd pe forţa pionului liber "d", negrul scapă din vedere unele posibilităţi tactice ale adversarului legate de prezenţa turnului alb pe orizontala a 7-a, ce ar fi putut surveni după 31. Ta7 d4 32. Dc4! d3 33. Tg7+! Rg7 34. Dc7+ Rh6 35. Dd8 Rh7 36. a5 De4 37. a6 De1+ 38. Rg2 d2 39. a7 şi albul cîştigă. Cîştigă şi după 33... Rh8 34. Dc7 Df8 35. Td7. Analiza prezentată demonstrează destul de clar că eroarea negrului putea duce la destrămarea planului legat de avansarea rapidă a pionului central. Era indicată blocarea strategică a5 pentru deprecierea forţei pionilor albi de pe flancul damei. **31. Tc3** Aflat într-o uşoară criză de timp, Panno nu a reuşit să-şi orienteze gîndirea pentru înţelegerea corectă a necesităţilor poziţiei. În locul continuării prezentate, el execută această manevră

care încearcă să blocheze pionul liber, dar care scapă cîştigul. **31... d4 32. Tf3?** Decizie în contradicţie cu spiritul poziţiei. Albul ignoră ameninţarea de bază a negrului şi încearcă să cîştige un tempo fără valoare. **32... d3! 33. Dd1 De4** Ameninţă decisiv 34... De2. Figurile albului sînt imobilizate. **34. Te3 Dc4 35. Rg2 d2 36. Rf3 Tf8+ 37. Rg2 Dc1** Albul a cedat. (0-1)

Exemplul următor ilustrează o luptă interesantă dusă pe căi poziţionale într-o cunoscută variantă a apărării Benoni. Albul întreprinde acţiuni energice pe flancul damei unde negrul deţine majoritate de pioni, limitînd în acest fel posibilităţile de contrajoc adverse şi menţinînd ameninţarea de realizare a planului său de bază, străpungerea în centru.

Indiana Benoni

45. Ahmîlovskaia-Şubă

New York 1989

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 c5 4. d5 d6 5 Cc3 ed5 6. cd5 g6 7. Cd2 Albul doreşte să se abată de la căile în care negrul preferă dezvoltarea nebunului la g4. **7... Ng7 8. e4 0-0 9. Ne2 Ca6** Negrul evită la rîndul său să joace 9... Te8, care constituie varianta principală, preferînd o mutare elastică ce asigură în anumite cazuri posibilitatea Tae8 sau Tfb8. O altă posibilitate indicată de marele maestru M.Gurevici este 9... Ce8 cu intenţia atacului asupra centrului alb prin f7-f5. **10. 0-0 Cc7 11. a4 b6 12. Cc4 Na6 13. f3** Şubă este recunoscut ca un bun cunoscător al apărării Benoni. Într-o partidă jucată la Roma în 1989, Lazani a continuat împotriva sa, astfel: 13. Nf4 Ch5 14. Nh5 Nc4 15. Ne2 Ne2 16. De2 f5 17. Dd2 fe4 18. Ce4 Tf5 19. Cc3 Dd7 20. Tad1 Te8 21. Ng3 Nd4 22. Ce2 Td5 şi negrul a cîştigat uşor. Într-o altă partidă, Dlughi i-a jucat 13. Ng5 obţinînd însă o poziţie mai slabă după 13... Dd7 14. b3 Tfe8 15. Dc2? Nc4 16. bc4 Ce4! 17. Ce4 Df5. (Ahmîlovskaia) **13... Dd7 14. Nd2** Un plan de o reală profunzime poziţională introdus de Polugaevski în partida sa cu Psahis, Soci 1988. Ideea strategică a mutării o regăsim în varianta realizării înaintării pionului la b3, pentru ca la eventualul Nc4, să răspundă bc4, eliminînd astfel posibilităţile tactice ale negrului din exemplul similar arătat mai sus. **14... Nc4 15. Nc4 a6 16. De2 Tfb8 17. Tfb1**

Ambele părți și-au concentrat forțele pe flancul damei amenințînd cu efectuarea de operațiuni active. De obicei, în astfel de poziții albul continuă cu Tab1 și înaintarea pionului la b4, cu scopul neutralizării contrajocului advers. Dorind să evite acțiunea negrului legată de b6-b5, albul păstrează turnul pe cîmpul a1, fapt care însă trebuie să ducă la unele precauții privind o eventuală lovitură tactică pe diagonala a1-h8. **17... De7** Planul pozițional al albului ce amenință să se desfășoare imediat constrînge partea adversă la încercări active în partea opusă a tablei. **18. b4 Ch5 19. g3 f5 20. bc5 Nd4+ 21. Rg2** Este posibil și 21. Rh1 bc5 22. Dd3 fe4 23. Ce4!? Na1 24. Ta1 cu compensație suficientă pentru calitate. **21... bc5 22. ef5 Dg7?** Negrul are mari dificultăți în alegerea unui plan de apărare datorită poziției strînse a figurilor adverse. Mutarea din partidă împiedecă schimbul damei, dar oferă albului ocazia să profite în viitor de slăbiciunea poziției regelui negru. Era totuși necesar 22... De2 23. Ne2 gf5. **23. Dd3 gf5 24. Tb8+ Tb8**

Pentru realizarea noilor obiective de plan, albul recurge la schimbul figurilor grele, după care, cooperarea armonioasă a forțelor sale îi poate oferi șanse de concretizare a acțiunilor. **25. Tb1 Tb1 26. Db1 Dd7** Pierdea imediat 26... Nc3 27. Nc3 Dc3 28. Db8+ și 29. Dc7+ **27. Nd3 Cg7 28. Db3** Era bine și 28. Db7. Mutarea din partidă apără pionul a4 pregătind manevra Cc3-e2-f4-e6. **28... Cge8 29. Ce2 Ne5 30. Cf4 Cf6 31. Ce6**

Planul albului s-a concretizat întocmai, fapt care demonstrează caracterul său real. Calul exercită o puternică presiune și accelerează procesul dinamic al luptei. **31... Cd5** Nu era bine 31... Ce6 32. de6 Dc7 33. e7 Rg7 34. De6 cu cîștig. **32. Nf5 Dc8** Previne 33. Db8+ și pregătește contrajocul c5-c4, unica șansă practică a negrului. **33. Dc4** O mutare foarte importantă al cărui suport stă în blocarea fermă a pionului negru c5 asigurînd în același timp transferul damei pe flancul slăbit al regelui advers. Cooperarea de ansamblu a

pieselor albe permite un atac pozițional asupra regelui negru cu ajutorul căruia se poate obține concretizarea superiorității strategice. **33... Rh8 34. Dh4 Ce7 35. Ng5 Cf5 36. Nf6+ Rg8 37. Dg5+ Rf7 38. Cd8+ Rf8** (38... Re8 39. Dg8+ Rd7 40. Df7+) **39. Ne5 de5 40. Df6+ Re8 41. Cf7** Apărarea pionilor negri nu se mai poate menține din cauza amenințării imparabile 42. Df5. **41... Dd7 42. Df5 Df7 43. Dc8+!** Foarte exact jucat. Dacă 43. De5+ Rb7 44. Dc5 Da2+ 45. Rh3 Da4 și pionul negru liber "a" mai poate crea probleme. **43... Re7 44. Dc5+ Rf6 45. Dd6+** Negrul a cedat. (1-0)

Să reținem din această partidă transpunerea reală în paralel cu planul de ansamblu și a unui plan adiacent constînd în exercitarea unei presiuni sistematice asupra tuturor punctelor slabe din poziția adversă.

Apărarea Grünfeld

46. Dominte-A.Schneider

Zalaegerseg 1976

1. d4 Cf6 2. Cf3 g6 3. g3 Ng7 4. Ng2 0-0 5. c4 d5 6. 0-0 Cc6 7. cd5 Cd5 8. Cc3 O subtilitate a poziției: calul se dezvoltă după ce negrul a jucat Cc6 pentru a exclude posibilitatea C:c3 urmat de contraatacul c7–c5. **8... Cb6 9. e3** Este bine și 29. d5 Cb8! 10. e4 c6 11. Db3 sau 9. Nf4. **9... e5 10. d5 Ce7** (obișnuit se continuă cu 10... Ca5 11. e4 c6 sau Ng4) **11. e4 Ng4 12. Db3** Alături de această mutare logică, în practică s-a mai încercat 12. h3 Nf3 13. Df3! sau 12. a4!? c6 13. a5 Cc4 14. a6. **12... c6**

13. Ch4!?

O mutare care la vremea respectivă era foarte puțin analizată. Previne manevra Ce7-f5-d4, prelungește acțiunea nebunului din g2 și scoate în evidență poziția oarecum nesigură a nebunului negru din g4. În plus amenință 14. h3 Nd7 15. Ng5! după care nu merge 15... h6 din cauza 16. d6 Dd6 17. Ne7 De7 18. Cg6 cu cîștig. **13... Dd7 14. Ne3 cd5 15. ed5 Cbc8 16. h3! Nf5** (pierdea desigur 16... Nh3 17. Nh3 Dh3 18. Db7) **17. Tfd1 h5 18. Ca4**

Albul pătrunde în dispozitivul advers, obligînd la măsuri extreme. După manevra calului, totul devine simplu şi natural. Linia logică de joc se realizează în curînd prin deschiderea decisivă a diagonalei principale, element strategic de bază al planului elaborat de alb în această partidă. **18... b6 19. d6 Cd6 20. Na8 Ta8 21. Cc3** O mutare sigură, de repliere. **21... Nh3** În faţa acţiunii concrete a părţii adverse, negrul joacă în continuare inconsecvent, încercînd să rezolve în favoarea sa o problemă strategică ce-l depăşeşte. **22. Ce4 Ce4** (22... Cec8 23. Dd5!) **23. Td7 Nd7 24. Db4** Negrul a cedat. (1-0)

O aplicaţie excelentă a planului concret în cadrul unui joc poziţional desăvîrşit.

În exemplul următor vom observa apariţia pionilor atîrnaţi care păstrează mult timp poziţiile lor iniţiale la d4 şi c4. De partea negrului se leagă o mică iniţiativă pe flancul damei şi pe diagonala a8-h1.

Vom intercala în text unele comentarii originale ale lui Nimzovici.

Apărarea siciliană

47. Nimzovici-Vidmar

New York 1927

e4 c5 2. Cf3 e6 3. c3 Cf6 4. e5 Cd5 5. d4 cd4 6. cd4 Ne7 Mai elastică ar fi fost continuarea 6... d6, atacînd imediat centrul advers. **7. Cc3 Cc3 8. bc3 d5?** Mutare tranşantă, însă probabil incorectă, deoarece albul are posibilitatea să desfăşoare un plan periculos de atac după 9. Nd3 urmat de h4 şi manevra Th3-g3. Din aceste consideraţii putem deduce că, în acest caz, negrul ar fi rămas cu regele în centru. În concluzie era mai bine 8... d6 sau b6. **9. ed6** Nimzovici preferă însă să joace în stilul său poziţional caracteristic. **9... Dd6 10. Ne2** Acum dezvoltarea nebunului la d3 ar îngreuna apărarea frontală a pionului d4 în cazul c3-c4. **10... 0-0 11. 0-0 Cd7** Pentru lupta contra pionilor atîrnaţi era mai naturală mutarea 11. Cc6, pentru ca în momentul avansării c3-c4 să se poată ataca masiv punctul d4 prin Nf6 şi Td8. **12. a4**

Albul încearcă preluarea iniţiativei, obiectivul său concret fiind slăbirea cîmpului b6. Planurile strategice ale ambelor părţi sînt clare, dar duc lipsă de elemente tactice pînă la sfîrşitul partidei. **12... Dc7 13. Db3 b6 14. c4 Nb7 15. a5! Nf6** (15... ba5 ar fi fost antistrategic) **16. ab6 ab6 17. Ne3 h6 h3 Tfc8 19. Tfc1!** Albul speră să obţină iniţiativa prin sacrificiul temporar al pionului "c". **19... Tcb8** Negrul refuză sacrificiul, dorind să menţină tensiunea. **20. Ta8** Se cedează în mod nejustificat coloana. Mai bine era 20. Cd2. **20... Ta8 21. Cd2 Ne7 22. Nf3 Ta3 23. Dc2 Nf3 24. Cf3 Ta5 25. Dd2 Na3 26. Tc2 Nd6 27. Tc1 Na3 28. Tc2 Nd6 29. Tc1 Da7 30. Dd3 Ta3 31. De4** Prin manevra damei, albul păstrează dominaţia în centru, drept consecinţă a dominaţiei negrului pe flancul damei. **31... Cf6 32. Dc6 Te3! 33. Dd6!** Albul refuză calitatea şi continuă cu o mutare simplă poziţională, de schimb. La 33. fe3 ar fi urmat 33... Da3 34. Te1 Ng3 35. Tf1 De3+ 36. Rh1 Ce4 cu ameninţarea importantă Nf4. În această poziţie partenerii au căzut de acord asupra remizei, deşi partida ar fi putut continua cu 33... Te2, negrul obţinînd un joc bun atît în cazul mutării aparent puternice 34. c5 Da3! cît şi în cazul 34. d5 b5!. (1/2-1/2)

În concluzie, acţionînd pe flanc, negrul şi-a pregătit forţele în vederea unei lovituri decisive care însă a fost uşor de contracarat prin dominaţia şi acţiunea prudentă din centru a albului. Aceste două elemente au conferit jocului un caracter echilibrat.

Gambitul damei

48. Marshall-Capablanca

New York 1918

1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. c4 e6 4. Cc3 Cbd7 5. Ng5 Ne7 6. e3 0-0 7. Tc1 c6 Apărarea ortodoxă în care mutarea 7. Tc1 încearcă să cîştige un tempo în cazul 7... dc4. Dacă după 7... c6 albul continuă cu 8. Nd3 dc4 9. Nc4, negrul are la dispoziţie două planuri de joc acceptabile:

a) 9... Cd5 10. Ne7 De7 pregătind e6-e5;

b) pregătirea unui contrajoc pe flancul damei prin 9.... b5 10. Nd3 a6 urmat de c6-c5 şi Nb7. **8. Dc2** Se amînă la maxim dezvoltarea nebunului din f1. Teoria modernă recomandă 7. Dc2 şi 8. Td1. **8... dc4 Nc4 Cd5 10. Ne7 De7 11. 0-0 Cc3 12. Dc3 b6** Simplificînd poziţia, negrul îşi dezvoltă nebunul pe diagonala lungă fără a crea slăbiciuni în poziţie. **13. e4 Nb7 14. Tfe1 Tfd8**

Partida intră în faza jocului de mijloc. Albul deţine superioritatea în centru, iar planul negrului se

conturează prin contraatacul c6-c5 pentru deschiderea nebunului din b7. (Capablanca) **15. d5 Cc5** Jocul capătă un caracter neprevăzut cu posibilități multiple. **16. de6 Ce6 17. Ne6 De6** Planul de simplificări al albului vizează slăbiciunea cîmpului c6, care este pusă în evidență de mutarea următoare: **18. Cd4! De5!** Cel mai activ contrajoc al negrului, întrucît la 18... Dd7 putea urma 19. Cf5 f6 20. Dg3 cu unele amenințări care asigurau albului un sensibil avantaj poziţional. **19. Cc6 Dc3 20. Tc3 Td2 21. Tb1**

Albul a cîştigat un pion, însă puternica poziţie a Td2 compensează pe deplin materialul în minus. În plus, nebunul este superior calului, datorită prezenţei turnurilor şi a pionilor pe ambele flancuri. Dacă albul ar fi estimat corect poziţia, atunci ar fi trebuit să folosească o bună şansă de egalare ce survenea după: 21. Ce7+ Rf8 22. Tc7 Te8 23. Tb7 Te7 24. Tb8+ Te8 25. Te8+ Re8. După mutarea din partidă, el păstrează pionul în plus, însă pericolele care îl pîndesc sînt mari. (Capablanca) **21... Te8 22. e5 g5** (evită f4) **23. h4** Albul speră să disloce pionii negri şi astfel să-i slăbească. (Capablanca) **23... gh4** După cum se va vedea, acest pion va constitui cheia acţiunilor viitoare, prin care negrul iniţiază o puternică presiune poziţională asupra punctelor de apărare ale regelui alb. **24. Te1** O recunoaştere tardivă a greşelii anterioare. Sacrificînd pionii de pe flancul damei se încearcă obţinerea unei iniţiative pe flancul regelui. **24. Te6! 25. Tec1** Ca urmare a jocului fără plan concret, poziţia albului se clatină. **25... Rg7 26. b4 b5 27. a3 Tg6 28. Rf1 Ta2 29. Rg1 h3 30. g3 a6!**

O poziţie rară de zugzwang. **31. e6 Te6** Calul alb nu poate fi mutat nici acum din cauza 32... h2+ 33. Rh2 Th6+. **32. g4 Th6 33. f3 Td6 34. Ce7 Tdd2 35. Cf5+ Rf6 36. Ch4 Rg5 37. Cf5 Tg2+ 38. Rf1 h2 39. f4+ Rf4** şi albul a cedat. (0-1)

Unele planuri poziţionale de demobilizare a centrului advers au fost aplicate cu succes de către negru în următoarele două exemple.

Apărarea slavă

49. Navrotescu-Dominte

Iaşi 1991

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cf3 Cf6 4. e3 g6 5. Nd3 Ng7 6. Cc3 0-0 7. 0-0 Ng4 8. h3 Nf3 9. Df3 Dd6 Negrul alege un plan de joc mai puţin analizat de teorie. Ideea principală a mutării 9... Dd6 constă în menţinerea tensiunii în centru şi asigurarea în acelaşi timp a dezvoltării figurilor proprii. **10. b3 Cbd7 11. Nb2 Tfe8 12. Tad1 Tad8** Poziţia obţinută din deschidere se evidenţiază printr-un echilibru dinamic. Lupta se dă în centru pentru cucerirea de spaţiu, pentru ca apoi să se poată profita de consecinţele strategice ce decurg din aceasta. **13. e4?** Albul nu apreciază corect posibilităţile negrului şi începe imediat operaţiunea activă în centru în vederea realizării unei structuri cu pioni mobili. Era absolut necesară mai întîi replierea damei la e2. **13... e5**

Poziţia expusă a damei albe permite negrului o acţiune de contraatac pentru destabilizarea centrului de pioni albi. Este uşor de constatat că orice schimb în acest moment este favorabil negrului. **14. Dg3 Ch5 15. Dh2 dc4 16. Nc4 Cb6! 17. d5 Cc4 18. bc4 Db4** Prin schimburile precis efectuate şi profitînd de inactivitatea damei albe, negrul obţine avantaj material. **19. Na1 Dc4 20. Tc1 Cf4 21. g3 Cd3 22. Tc2 Cc5 23. f3 Ca4 24. Ca4 Da4 25. Td1 cd5 26. ed5 Td6 27. De2 Dd7** Albul a cedat. (0-1)

Rezumînd partida constatăm că, prin analiza superficială făcută asupra poziţiei în momentul trecerii în jocul de mijloc, albul nu a reuşit să asigure planului său suficientă consistenţă, grăbind aplicarea lui fără a ţine cont de posibilităţile de contrajoc ale părţii adverse. Profitînd de continuarea confuză şi incoerentă a adversarului, negrul a acţionat prompt, în vederea demobilizării centrului de pioni advers.

Fântânau Neculai-Ioan

În partida următoare, strategia negrului de străpungere tematică a flancului damei şi destrămarea centrului advers s-a realizat de asemenea cu succes. Partida prezintă un real interes pentru jucătorii care preferă sistemele de apărare tip "arici", ce pot surveni în unele variante siciliene, engleze şi altele.

Deschiderea engleză

50. Vukici-Şubă

Vinkovici 1977

1. Cf3 Cf6 2. g3 b6 3. Ng2 Nb7 4. 0-0 e6 5. c4 c5 6. d4 cd4 7. Dd4 d6 8. Td1 Dc7 9. Cc3 a6 10. b3 Cbd7 11. Nb2 Ne7 12. e4 0-0 13. De3

Albul deţine avantaj de spaţiu combinat cu o presiune asupra pionilor stabili d6 şi b6. În aceste condiţii el poate încerca un atac pe flancul regelui. Negrul trebuie să adopte un plan prin care să contracareze, direct sau indirect, scopul albului şi, graţie structurii mai elastice a pionilor, să creeze concomitent ameninţări legate de străpungerea d5 sau b5. (Şubă) **13... Tfe8 14. Cd4 Nf8** Cea mai bună linie de joc. **15. Tac1 Tad8 16. h3 g6 17. Rh2 Ng7 18. De2 Db8 19. Dc2 Tc8 20. Dd2 Cc5 21. Te1 Da8! 22. f3** Prima realizare importantă în cadrul planului general stabilit: închiderea nebunului alb din g2 şi slăbirea cîmpului g3. (Şubă) **22... Db8! 23. Tcd1 Na8 24. Cde2 Ted8 25. Cd4** Vukici nu găseşte un plan bun de joc şi revine cu calul pe poziţia anterioară pentru a preîntîmpina înaintarea pionului "b". **25... Ccd7 26. Df2 Ce5 27. De2 Cc6 28. Cc2 Ch5! 29. f4**

Lupta devine tăioasă deoarece ambele părţi pregătesc operaţii active. Acest fapt aduce în actualitate arta de a calcula cu precizie posibilităţile proprii cît şi aceea de evaluare exactă a resurselor adverse în zonele opuse ale tablei. Prin ultimele sale mutări albul a împiedecat realizarea străpungerilor poziţionale tematice d5 sau b5, însă manevrele elastice

ale negrului duc în cele din urmă la realizarea în condiţii optime a unuia din scopurile propuse. **29... b5! 30. cb5 ab5 31. Nf3 Ce7! 32. Cd4 b4! 33. Ca4 Cf6 34. e5?** În poziţia rezultată, străpungerea în centru constituie o gravă eroare din partea albului, deoarece cedează definitiv importante puncte strategice centrale pe care apar figurile negre. (Şubă) **34... de5 35. fe5** (la 35. Na8 ed4 36. Nf3 Cf5 cu pion în plus într-o poziţie dominantă) **35... Nf3 36. Cf3 Cfd5 37. Tc1 Nh6 38. Tc4 Ce3 39. Tcc1 Ced5 40. Df2 Cf5 41. Tc8 Tc8 42. Te2 Ne3! 43. De1 Db5** Pătrunderea damei în dispozitivul advers, în cooperare cu figurile sale puternic masate în centru, aduce negrului rapid decizia finală. **44. Cd2 Dd3 45. Cf1 Tc2 46. Tg2 Tg2+ 47. Rg2 De4+ 48. Rh2 Ng1+** şi albul a cedat. (0-1)

Într-un ultim exemplu să urmărim acurateţea tehnică desăvîrşită pe care o demonstrează unul din cei mai mari artizani contemporani ai jocului poziţional dinamic, marele maestru Lev Polugaevski.

Apărarea Hromadka

51. Polugaevski-Hulac

Moscova 1990

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 c5 4. d5 ed5 5. cd5 d6 6. Cc3 g6 7. Cd2 Ng7 8. e4 0-0 9. Ne2 Ca6 10. 0-0 Cc7 11. a4 b6 O poziţie tipică din indiana Benoni, în care albul deţine avantaj în centru, iar negrul pe flancul damei. Esenţa elaborării planurilor constă tocmai în aceste două elemente care se evidenţiază printr-un echilibru dinamic poziţional. **12. Cc4 Na6** Aceeaşi ideee ca în partida Ahmîlovskaia-Şubă. Teoria deschiderilor mai recomandă 13. Ng5, 13. Nd2 sau 13. Rh1. **13. f3** Albul îşi va dezvolta nebunul de cîmpuri negre la d2 sau g5, în funcţie de continuarea planului advers. Oricum planul strategic de care dispune negrul, impus de structura poziţiei, rămîne schimbul calului din c4 la momentul potrivit şi pregătirea înaintării b6-b5. În acest caz se cere din partea albului construirea unui plan de întîmpinare corespunzător, cum am văzut de altfel şi în partida mai sus amintită. Din confruntarea acestor planuri se nasc una sau mai multe continuri, ce pot avea scopuri diferite. (Polugaevski) **13... Tb8** Hulac pregăteşte tocmai planul mai sus amintit, însă sub o altă formă decît cel aplicat de Şubă. În aceeaşi idee se poate încerca şi direct 13... Dd7. **14. Nd2 Nc4 15. Nc4 a6 16. De2!** Împiedică b6-b5 şi obligă negrul la pierderea unui timp preţios în vederea apărării punctului a6. **16... Dc8 17. Tab1** În faţa neplăcutei ameninţări b2-b4, negrul trebuie să găsească calea potrivită de a o împiedeca. De aceea, următorul său răspuns este logic. **17... Cd7 18. f4** Albul trece la acţiuni în centru unde deţine

majoritatea de pioni. **18... Te8** Singura cale în fața amenințării 19. e5, fiindcă în cazul de5 trebuie să se țină cont de mutarea 20. d6. **19. e5** În strîns contact strategic cu operațiunea din centru, Polugaevski își îndreaptă atenția, prin unele amenințări indirecte, spre flancul regelui negru. Continuarea este justificată în ciuda prezenței turnului la e8. Particularitățile concrete pe care se bazează sînt: poziția slabă a damei la c8 și slăbiciunea posibilă în unele variante a punctului f7. **19... de5 20. f5**

Continuare tipică des întîlnită în astfel de poziții. Sacrificiul pozițional al pionului este justificat prin următoarele elemente: se închide nebunul de cîmpuri negre și se restrînge acțiunea turnului din e8: albul amenință deja înaintarea cu caracter decisiv d5-d6 și se obține un joc bun legat de cîmpul e4 sau coloana "f". Neputînd admite pătrunderea pionului la d6, negrul trebuie să ia hotărîri energice pentru a forța deplasarea nebunului alb de pe diagonala a2-g8. Pentru realizarea acestui scop, el întreprinde o frumoasă acțiune de flanc, ce implică înapoierea pionului în plus. **20... b5 21. ab5 ab5 22. Cb5 Cb5 23. Nb5** Scopul negrului a fost realizat. Acum amenințările legate de coloana "f" au devenit mai puțin periculoase. **23... e4** O mutare deosebită, de întîmpinare a planului alb, cu ajutorul căreia se deschide nebunul din g7, obținîndu-se și cîmpul strategic e5. **24. Ne3 Nd4 25. Nc6**

(singura cale corectă) **25... Te7?** Într-un moment tensionat, de mare importanță pentru cursul ulterior al partidei, Hulac destramă întregul plan de contrajoc. La dispoziția negrului exista răspunsul foarte puternic 25... Tb4!, care ar fi pus grele probleme albului, complicînd la maximum și cu șanse egale lupta. **26. Nd4 cd4 27. f6 Te5 28. Dd2!** Datorită amenințării 29. Nd7 și 30. Dh6 se cîștigă importantul pion negru d4. Partida este ca și decisă. **28... Cc5 29. Dd4 Cd3** (unica șansă de a încerca o contraacțiune) **30. b4 Dg4 31. d6 Td8 32. d7 h5 33. Db6 Td7** La 33... Tg5, urmează 34. Dd8+ Rh7 35. g3! cu cîștig în variantele 35... De2 36. Df8, iar la 35... Dh3 36. Db8. **34. Db8+** Negrul a cedat.(1-0)

Planul de atac asupra poziției regelui

Atacul direct asupra regelui dă naștere în general la poziții complexe cu un bogat conținut combinativ și în fața cărora trebuie luate decizii ferme de conducere a luptei. La baza străpungerii defensivei adverse în acest gen de poziții stă de obicei elementul tactic cel mai strălucitor – sacrificiul. În astfel de cazuri planurile de joc elaborate de cele două părți trebuie să se bazeze pe aplicarea consecventă a unor principii strategice de nivel ridicat. Pricipalul factor care poate hotărî rezultatul luptei stă în puterea de calcul precis al variantelor ce pot rezulta, precum și în gradul de intuiție nativ de care dispune jucătorul, coordonate ce determină în fond forța de joc.

O excepțională realizare tactică, posibilă numai datorită aplicării consecvente a principiilor strateice cu un grad ridicat de dificultate, este ilustrată în partida Bellon-Quinteros.

Apărarea siciliană

52. Bellon-Quinteros

Turneul "Costa Brava" 1974

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Ng5 Sistemul Najdorf **Cbd7 7. f4 b5!? 8. De2 Dc7** După primele mutări ale deschiderii deja se poate întrevedea că albul, prin natura variantei jucate, pregătește un plan de atac în fața căruia negrul trebuie să efectueze o ordine precisă de mutări pentru a nu permite unele sacrificii legate de punctele cheie din poziția sa. Ultima sa mutare este îndreptată împotriva înaintării e4-e5. **9. 0-0 Nb7** Se pare că punctul e5 este apărat și, odată cu efectuarea rocadei mari, poziția se echilibrează dinamic. **10. e5!**

Albul începe însă imediat atacul, dezvoltîndu-l cu un sacrificiu de pion tipic în astfel de poziții și prin care se deschide drumul altor sacrificii superbe. **10... de5 11. fe5 De5 12. De5 Ce5 13. Ccb5!** După sacrificiul pionului central urmează sacrificiul calului. Deși cu damele

schimbate, atacul asupra regelui advers va fi dat cu mare eficienţă de către celelalte forţe de care dispune albul. **ab5 14. Nb5+ Cfd7 15. The1** O concentrare decisivă, unitară a figurilor albe. Piesele negre se găsesc în imposibilitatea de a lua parte la luptă. **15... f6 16. Te5!** Încheierea atacului alb, bazat pe un calcul precis al variantelor şi rezolvat cu succes pe cale tactică, prin combinaţii. **16.. fe5 17. Ce6 Rf7 18. Nd7 Ta2 19. Tf1+** Negrul a cedat. (1-0)

Partidele analizate în continuare au un caracter mai puţin combinativ, comparativ cu cea precedentă. Ele conţin un diapazon larg de idei pe fondul unui joc mai echilibrat.

Gambitul damei

53. **Timman-Hübner**

Wijk aan Zee 1982

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Ne7 4. cd5 ed5 5. Nf4 Cf6 6. Dc2 0-0 7. Cf3 c6 8. e3 Cbd7 9. Nd3 Te8 10. h3 Cf8 11. g4 Începutul atacului prin care albul îşi anunţă intenţia de a efectua rocada inversă. **11... Ne6 12. Cg5 c5** Negrul încearcă să obţină un rapid contrajoc pe flancul damei. **13. Ne5! h6 14. Cf3 C6d7 15. 0-0-0 Tc8 16. Rb1 a6 17. Nf5!** Manevră care subliniază superioritatea atacului alb asupra contraatacului negru pe flancul opus. **17... b5 18. dc5 Ce5 19. Ce5 Tc5 20. Cd3 Tc4 21. Ce5 Tc5 22. Db3!**

O primă secvenţă a planului general ce constă în asaltul punctului slab d5. **22... Dc7 23. Cd3 Tc4 24. Cf4 Nf5+** (mult mai bine era 24... De5, echilibrînd şansele) **25. gf5 d4 26. Ccd5 De5 27. Dd3 de3 28. The1!** Decizie foarte importantă care nu se permite schimbul damei prin 28... De4 29. Te3 Dd3+ 30. Tdd3 cu cîştig. **28... Nc5 29. fe3 Ch7 30. Tg1 Cg5 31. h4 Ce4 32. f6!** Începutul atacului final. La 32... Cf6 33. Cf6+ Df6 34. Ch5 cu avantaj clar. **32... Nf8 33. fg7 Ng7 34. Tg2 Rh7 35. Tdg1 Nh8** (unica apărare) **36. a3 Tg8 37. Cb6** Începutul unei manevre decisive care va destabiliza complet apărarea regelui negru. **37... Tg2 38. Tg2 Tc7 39. Cd7 De7** La o primă apreciere s-ar părea că negrul s-a apărat totuşi cu succes, neobservîndu-se căi imediate de continuare a atacului. **40. Ce6!!**

Cu această lovitură tactică finală ce demonstrează forţa ascunsă a atacului său, albul şi-a realizat planul său fundamental. Negrul a cedat. (1-0)

Apărarea iugoslavă

54. **Hübner-Ivanciuc**

Novi Sad 1990

1. e4 d6 2. d4 Cf6 3. Cc3 g6 4. Cf3 Ng7 5. Ne2 0-0 6. 0-0 Ng4 7. Ne3 Cc6 8. Dd2 e5 9. d5 Ce7 10. Tad1

10... Ce8 Întrucît planul negrului legat de continuarea f7-f5 nu are şanse de reuşită în aceast poziţie, mutarea 10... Ce8 apare ca fiind ilogică. Era necesar şi în spiritul poziţiei 10... Cd7, păstrînd controlul importantului cîmp e5. **11. Cg5! Ne2 12. Ce2 h6 13. Ch3 Rh7 14. f4** Momentul declanşării atacului care anunţă o puternică presiune pe viitoarea coloană semideschisă "f". **14... ef4 15. Tf4 Cg8** Urmările planului nefundamentat strategic, început cu 10... Ce8. **16. Tdf1 De7 17. Nd4 Ne5 18. T4f3 Cef6** Calul tinde spre cîmpul e5, via d7. **19. Cf2 Cd7 20. Cd3** Lupta se dă pentru stăpînirea cîmpului vital e5. **20.... Nd4+ 21. Cd4 Cgf6?** Din nou Ivanciuc execută o manevră ciudată care nu oferă nici o perspectivă reală poziţiei sale. **22. Db4 De4 23. Tf6 Cf6 24. Tf6 Dd5** Complicaţiile s-au încheiat net în defavoarea negrului.

25. Cf5!!

O încheiere elegantă a atacului, care demonstrează o dată în plus strategia superioară a albului în această partidă.

25... gf5 26. Dh4 Rg8 27. Th6 f6 28. Dh5 Negrul a cedat. (1-0)

Indiana Benoni

55. Polugaevski-Bilek

Basel 1969

1. c4 c5 2. Cf3 g6 3. d4 Ng7 4. d5 d6 5. e4 Cf6 6. Cc3 0-0 7. Ne2 e6 8. 0-0 Te8 Varianta prin care se întîrzie schimbul la d5, făcîndu-se deocamdată mutări folositoare de dezvoltare. În cazul păstrării de către alb a acestei structuri, negrul va urmări momentul prielnic pentru lichidarea tensiunii din centru. Ex. 9. Cd2 Ca6 10. Te1 Cc7 11. a4 b6 12. Tb1 sau 12. Nf1 Tb8 13. h3 a6 14. Cf3 ed5 15. cd5 cu joc bun pentru negru (Gheller-Suetin Kislovad 1972) sau ca în partida Smîslov-Polugaevski Riga 1975: 12... Td8 13. b3 a6 14. Nb2 ed5 15. cd5 b5 16. ab5 ab5 17. Nf1 Cg4!, de asemenea cu joc foarte bun pentru negru. (Polugaevski). **9. de6 Ne6 10. Nf4 Cc6** Negrul sacrifică pionul d6 în vederea obținerii unui joc activ de figuri. **11. Nd6 Cd4** Un alt plan era 11... Da5, eliberînd cîmpul d8 pentru organizarea legăturii pe coloana "d". **12. e5 Cd7**

13. Te1 Un plan mai pasiv, care uşurează considerabil apărarea negrului. Mai corect ar fi fost 13. Cd4 cd4 14. Cb5 Ce5 15. c5 şi, deşi negrul are compensaţie pentru pion, rămîne de văzut dacă ea este suficientă. **13... Cc6** Consecvent! Pionul e5 este atacat, existînd şi posibilitatea g4. Poziţia s-a echilibrat şi albul, în mod normal, ar fi trebuit să recunoască acest lucru mergînd pe calea logică 14. Nf1 Ng4 15. h3 Nf3 16. Df3. În căutarea superiorităţii de deschidere, Polugaevski complică jocul cu riscul de a intra într-o poziţie mai slabă. Rămîne ca adversarul său să demonstreze acest lucru. **14. Cd5 Tc8 Db3 Cde5** (rezonabil era şi 15... b6 16. Tad1 Ng4) **16. Nc5 b6 17. Ce5** Necesar, pentru că la 17. Ne3 Ca5 se pierde pionul c4. **17... Ne5** Din nou o apreciere nu tocmai exactă a posibilităţilor sale. Mai interesantă era continuarea 17... Ca5 18. Ce7+ Rh8, iar sacrificiul figurii pentru trei pioni 18. Nb6 ab6 19. Db6 (19. g3 d5) 19... Ne5 oferă perspective bune pentru negru. **18. Ne3 Ca5 19. Db5 Nd5?!** O ultimă inconsecvenţă ce trece iniţiativa definitiv de partea albului. Era necesară încercarea imediată 19... Dh4 20. g3 De4. **20. cd5 Dh4 21. h3 Df6 22. Tac1 Tcd8** (dacă 22... Nb2 atunci 23. Tc8 Tc8 24. d6 ameninţînd 25. Ng5 şi 26. d7) **23. d6!**

O continuare puternică prin care Polugaevski dezechilibrează sistemul de apărare advers. Nebunul de alb devine foarte activ, calul negru resimţînd aceasta din plin. În acelaşi timp, deşi pare imposibil, sacrificiul pionului "d" marchează începutul unui plan de acţiune combativ ce se va încheia cu un violent atac la rege. **23... Dd6 24. b4 Cb7 25. Nf3 Db8 26. Ng5 f6**

27. Te5! Te5 (27... De5 28. De5 Te5 29. Nf6) **28. Dc4+ Rg7 29. Dc7+ Rg8** (29... Dc7 30. Tc7+ Rg8 31. Nf6 cu atac decisiv în toate variantele) **30. Nf6! Te1+ 31. Rh2 Tc1 32. Nd5+ Rf8 33. Ng7+ Re8 34. Nf7#**. (1-0)

(analizele după L.Polugaevski)

Gambitul Winavers

56. Beliavski-Ghelfand

Linares 1992

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cc3 e5 4. de5 d4 5. Ce4 Da5+ 6. Cd2!? În partida Kasparov-Nikolici Manila 1992 s-a jucat 6. Nd2 De5 7. Cg3 Dd6 8. Cf3 Cf6 9. Dc2 Ne7 10. 0-0-0 0-0 11. e3 de3 12. fe3 Dc7 13. Nc3 Ng4 (Ca6!) 14. Nd3 Cbd7 15. Nf5 Nf5 16. Cf5 Tfe8 17. Cg7 Rg7 18. Df5 Cf8 19.. h4 h6 20. g4 Dc8 '. **6... Ch6** Contra variantei alese de alb, tînărul mare maestru Ghelfand alege o continuare mai veche, probabil în dorinţa de a-şi obliga mai experimentatul său adversar să joace cu forţele proprii şi fără noutăţi teoretice! Continuarea uzuală era 6... De5. Foarte bine era şi 6... Cd7, de exemplu: 7... e6 fe6 8. g3 Cgf6 9. Ng2 e5 10. Cgf3 Ne7 11. 0-0 Dc7 12. b3 0-0 13. Nb2 a5 14. Dc2 Te8 15. Cg5 Cc5 16. e3 d3 17. Dc3 Ng4 18. f3 h6 19. Ch3 Nh5 20. Cf2 Ng6) Olafsson-Hertreck Manila 1992 **7. Cgf3 Cf5 8. g3 Ce3 9. fe3 de3 10. a3! Nf5 11. Ng2 Nc5?!** Mult prea optimistă această mutare! Practic acum albul este obligat la măsuri radicale. **12. b4! Nb4 13. ab4 Da1 14. 0-0** Bătălia strategică se dă în jurul dezvoltării. Ultima mutare a lui Beliavski a fost cu siguranţă prevăzută încă de la mutarea a 12-a şi demonstrează un excelent simţ al poziţiei. **14... ed2 15. Dd2 0-0 16. Nb2 Da6 17. Cg5 Ng6 18. e6!**

Mutare cheie care dovedește justețea sacrificiului de calitate al albului. Rămas nedezvoltat și cu dama izolată, negrul se găsește într-o situație disperată. **18... f6 19. e7 Te8 20. Nh3 Db6+ 21. c5 Dc7 22. Ne6+ Rh8 23. Tf6! Cd7 24. Tg6!! hg6 25. Dd4 Cf6 26. Df6!** O lecție drastică pe care tînărul Boris cu siguranță că nu a putut-o uita prea repede.

Planul de apărare a poziției regelui

Pregătirea unui plan de apărare a poziției regelui în cazul unui atac decis al părții adverse constituie o problemă dificilă a cărei rezolvare ține de mai mulți factori.

În funcție de aspectul poziției, dar și de temperament, unii jucători rezolvă aceste situații prin căutarea unor contralovituri combinative bazate pe un contraatac rapid în zonele opuse ale tablei, urmărind ca la prima ocazie favorabilă să profite de orice fisură a atacului advers, răsturnînd astfel situația în favoarea lor.

Alții așteaptă cu răbdare desfășurarea evenimentelor pregătind un plan de joc defensiv, iar dacă este posibil, adună apoi mici avantaje pe care le valorifică după stoparea atacului părții adverse.

Acest tip de plan face obiectul analizei în continuare. Cunoaștem faptul că, prin sacrificii se încearcă crearea unor breșe în apărarea poziției regelui pentru obținerea unor posibilități de acțiune directă împotriva punctelor slabe ale acestuia. Se amenință astfel concretizarea imediată a atacului sau desfășurarea unei presiuni prelungite în fața căreia se poate rezista sau nu.

Analiza punctelor slabe ale poziției, efectuată anterior declanșării atacului ne poate conduce la o apreciere corectă a situației rezultate după efectuarea unui sacrificiu posibil. Această realitate trebuie permanent urmărită și, la nevoie, să ne subordonăm planurile acestor importante elemente. Sacrificiile nu trebuie întotdeauna acceptate, iar dacă da, este obligatorie o anticipare a efectelor acestora în timp. Desfășurarea unor partide ne arată că, în pofida neajunsurilor materiale și poziționale pe care le implică, refuzarea sacrificiului este cea mai bună metodă de continuare a luptei. Dacă nu sînt întrunite condițiile optime necesare, acceptarea lui pune probleme deosebit de dificile adversarului. În acest ultim caz, lupta poate lua un caracter echilibrat, atacul și apărarea avînd șanse egale, rezultatul luptei fiind decis de forța de joc a fiecăruia.

Ca exemplificare am ales două partide din practica proprie în care ne referim la posibilitățile de acceptare sau neacceptare imediată a sacrificiului, funcție de

planul concret de apărare ce poate fi elaborat în pozițiile respective.

Apărarea siciliană

57. Marjanovici-Dominte

Porec 1974

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Nc4 Atacul Sozin **6... e6 7. Nb3 b5 8. 0-0 Ne7 9. f4 0-0** O decizie care demonstrează prudența cu care negrul abordează o astfel de poziție. După 9... Nb7 10. e5 sau 9... Cd7 10. Te1 albul deține amenințării periculoase. **10. e5 de5 11. fe5 Cfd7** Vicecampionul mondial de juniori al anului 1974 se lansează într-o variantă de atac asupra poziției regelui negru bazată pe îndepărtarea apărătorului principal al acestuia precum și pe obținerea unui spațiu larg de desfășurare a forțelor. **12. Dh5!?** Deoarece 12. Nf4 nu a prea dat satisfacție în urma răspunsului 12... Cc5 13. Cce2 Nb7 14. De1 Cc6 15. Tb1 Cd4 16. Cd4 Db6 c3 Cb3 18. ab3 Tad8, mutarea din partidă apare ca fiind cea mai activă în această poziție. **12... Nc5** Lupta a atins cote dramatice și în partida Gheorghiu-Polugaevski jucată la Petropolis în 1973, unde după *12... Cc6!?* 13. Cc6 Db6+ 14. Ne3! Dc6 15. Rh1 Nb7 16. Tf3 Nc5 17. Te1 a5! 18. a4 b4 19. Cb5 Ne3 20. Tee3 Cc5 21. Cd4 Da6 22. Tf4 Tad8? (o greșeală ce oferă albului mari șanse de atac; mult mai puternică era continuarea 22... Ne4!, stopînd practic atacul) 23. Rg1 g6 24. Dh6 (din păcate nu mergea 24. Tg3 Ce4! 25. Th4 Df1! 26. Rf1 Cg3 27. hg3 gh5 etc.) 24... Td7 25. Dh4 (la variante complicate ducea și 25. Th3!) 25... Cb3 Tb3 f5 27. Tg3 Db6 28. Dh6 Tff7 29. c3 bc3 30. bc3 Dc5 31. h4 De5 32. h5 Tg7 33. hg6 Rh8 34. Rh2 Df6 35. Th4 e5 36. Cf3 f4 37. Tg5 Nf3 38. gf3 Td2 39. Rh3 Dc6?? (39... Tf2)

40. Dh5?, marele maestru român ratează incredibil victoria prin 40. Dg7+! Rg7 41. gh7+ Rf7 42. Tg7+! – mutare intermediară care probabil i-a scăpat albului chiar cu o mutare înainte de primul control al timpului. Acum negrul cîștigă în toate variantele: 40... Dc4 41. Te5 Df1+ 42. Rg4 Td8! 43. Rf4 Dc1+ 44. Rg3 Tg6+ 45. Tg4 Dg1+ 46. Rh3 Tg4 47. Dg4 Dh1+ 48. Rg3 Tg8 49. Tg5 Dg1+ 50. Rf4 Dc1+ 51. Rf5 Tf8+ 52. Re4 Dc3 53. Te5 De1+ 54. Rd5 Td8+ 55. Re6 Te8+ 0-1.

Revenind în partida Marjanovici-Dominte, constatăm că inițiativa albului amenință să ia forme

periculoase. În fața acestei situații, planul de apărare conține ca primă fază schimbul figurilor active adverse pentru diminuarea forței atacului. **13. Ne3 Nd4 14. Nd4 Cc6 15. Tad1** Este posibil 15. Ne3 Cce5 16. Ce4 Nb7 17. Cg5 h6 și albul trebuie să ia măsuri radicale pentru continuarea atacului. **Cd4 16. Td4 Db6** Prima parte a planului de apărare, constînd în schimbul figurilor albe centrale, s-a realizat. **17. Td1 Dc5 18. Nd5?!**

O măsură extremă prin care albul împiedică capturarea importantului pion e5 și speră în continuare în desfășurarea eficientă a atacului asupra poziției regelui negru. Alte continuări ar fi dus la pierderea fără compensări a pionului "e", de ex.: 18. Rh1 De5 19. Df3 Tb8 20. Ce4 Nb7! 21. Td7 De4 cu avantaj pentru negru. **18... ed5** Analizînd profund poziția și considerînd că planul său de apărare este suficient fondat, negrul acceptă sacrificiul. **19. Cd5 a5!!** O excelentă mutare de apărare găsită în urma evaluării juste a poziției care pune albului probleme deosebit de dificile în coordonarea ulterioară a acțiunilor de atac. Se parează amenințarea principală: 20. b4 Da7 21. Ce7+ Rh8 22. Rh1 urmat de 23. Cc8 Tc8 24. Td7 sau 23. Dh7+ Rh7 24. Th4 mat și pregătește următoarea acțiune prin care atacul albului va fi complet respins. **20. c3 Ta6!** Ideea principală a planului de apărare: turnul pasiv din a8 intră în joc cu efect decisiv. **21. Rh1 Th6 22. Dg5 Te8 23. b4 Df8** Total regrupat, negrul poate trece la acțiunea de valorificare a materialului în plus. **24. Cc7 Te5 25. Dd2 Dd8 26. Cd5 The6 27. ba5 Te2** Acum după 28. Dc1 Dg5! 29. Cf4 Nb7 30. Tg1 Tg2 albul este pierdut și de aceea a cedat. (0-1)

58. Socaciu-Dominte
Cluj 1980

Pînă la mutarea 16... Db6 s-a jucat identic ca în partida anterioară, moment în care albul aplică un plan de atac bazat pe o altă ordine de mutări. **17. Tf4** (în loc de Td1) **17... Dc5** (era posibil și 17... Nb7 18. Rh1 Tad8 19. Td3 f6! cu poziție complicată)
18. Cd5?!

De această dată pe cîmpul d5 este interpus calul. Spre deosebire de exemplul precedent particularitățile poziției nu mai permit acceptarea imediată a sacrificiului, dar mai interesant este că planul de apărare al negrului se bazează pe intervenția turnului din a8! **18... Ta7!!** Aceeași idee care constituie tot o inovație personală în cadrul variantei. Nu era bine 18... ed5? 19. Nd5 Nb7 20. Nf7+ Rh8 21. Dh7+ urmat de mat – Riemsdy-Ostojic Sao Paulo 1973. Într-o partidă Levy-Garcia Nice 1974 după 18... Rh8 19. c3! ed5 20. Nd5 Tb8 21. Nf7 Tb6 22. e6! albul a obținut avantaj considerabil. **19. Rh1** (19. Th4 h6 20. Cf6+ Rh8! și negrul amenință 21... De5 fiindcă nu merge 21. Dg5 Dd4+! sau 21. Cd7 Td7 22. c3 Tfd8 și negrul stă excelent) **19... ed5 20. Td3** (20. Th4 h6 21. Tdg4 De3!) **20... Ce5 21. Th4** Desigur nu 21. De5 Te7 și dama nu poate apăra slăbiciunea primei orizontale. **21... h6 22. De5 Te7 23. Dg3 Tfe8** Atacul a fost complet respins și negrul declanșează operațiunea finală bazată pe avantajele strategice obținute în urma aplicării consecvente a planului de apărare inițiat anterior. **24. Td1 Te3! 25. Df2 Te1+ 26. De1 Te1+ 27. Te1 Df2 28. Te8+ Rh7 29. h3 Dh4** Albul a cedat.
(0-1)

Să evidențiem originalitatea planului de apărare introdus de negru în aceste două partide, bazat în principal pe apariția surprinzătoare în joc a turnului din a8.

Apărarea unor poziții dificile

Jucătorul de șah este dator să trateze orice poziție ivită în cursul partidelor nu după cum și-ar dori să fie, ci așa cum este ea în realitate.

Tehnica apărării unor poziții mai slabe are o deosebită valoare practică și reușita ei demonstrează calități de luptător, calități care în timpul luptei pot produce efecte psihologice importante asupra partenerului. Tarasch spunea că: "cel mai greu este să cîștigi o poziție cîștigată" și de atunci practica a confirmat acest paradox. Am putut remarca din exemplele anterioare că prin cunoașterea tehnicii de apărare, se anulează orice posibilitate adversă de a întreprinde vreo acțiune insuficient fondată strategic.

O defensivă eficace poate fi uneori elaborată chiar și în cele mai disperate situații. Realitatea ne

demonstrează că marii jucători ştiu să se apere şi în astfel de poziţii.

Apărarea Nimzovici

59. Dreev-Iudaşin

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. f3 Mai frecvent, marele maestru Alexei Dreev joacă 4. Dc2 sau 4. Cf3, dar în această partidă el caută probabil să-şi surprindă astfel adversarul cu o continuare controversată, revenită de curînd în centrul atenţiei. **4... c5** Era de considerat şi 4... d5 5. a3 Ne7 6. e4 de4 7. fe4 e5 8. d5 Cg4 9. Cf3 Nc5 10. b4 Nf2 11. Re2 c5! 12. Cb5 a6 13. Da4 ab5! 14. Da8 Nd4 15. Cd4 cd4 16. Db8 0-0 17. Re1 Dh4+ 18. g3 Df6 19. Nf4 g5!? cu joc extrem de complicat Malaniuk-Ivanciuc Moscova 1988 sau 4... d5 5. a3 Nc3 6. bc3 c5 7. cd5 Cd5 8. dc5 Da5 9. e4 Ce7 10. Ne3! 0-0 11. Db3 Dc7 12. a4 e5 13. Nc4 Cec6 14. Da3 Ca5 15. Nd5 Ca6 16. Tb1 % Ghelfand-De Firmian Moscova 1990. **5. d5 d6 6. e4 b5!?** Primul moment psihologic! Iudaşin se grăbeşte să acţioneze în stil de gambit, evitînd varianta posibilă 6... 0-0 7. Ce2 b5 8. de6 Ne6 9. Cf4 Nc4 10. Nc4 bc4 11. 0-0 Nc3 12. bc3 Cc6 cu joc complicat, însă desfăşurarea imediată a luptei pune în evidenţă slăbiciunea acestei mutări. **7. de6 Ne6 8. Nf4! Da5!? 9. Rf2** Albul acceptă provocarea şi renunţă la 9. Nd2 Cbd7 10. a3 Nc3 11. Nc3 Db6 12. cb5 0-0 cu oarecare iniţiativă. **9... Nc3 10. bc3 0-0 11. cb5 Dc3** Inconsecvenţă! Expunerea damei la diferitele atacuri ale figurilor albe va aduce negrului multe neplăceri. În spiritul general al poziţiei se încadra 11... d5! cu posibilităţi de echilibrare a jocului: 12. e5 Cfd7 12. a4 a6 sau 12. ed5 Cd5 13. Nd2 c4! **12. Ce2 Db2** Renunţînd la retragerea 12... Da5, Iudaşin complică în continuare jocul. **13. Nd6 Tc8?!** Menţine aceeaşi inconsecvenţă în alegerea planului. Era mai activ 13... Td8. În comentariile sale referitoare la această partidă, Iudaşin afirmă că marea lui şansă în salvarea acestei partide a constituit-o echilibrul psihic fragil de care a dat dovadă adversarul său. **14. a4 Ce8 15. Nf4 Cd7 16. Dc1! Df6 17. Ng5 De5 18. Nf4 Df6 19. Dc3 De7 20. Ne3** O regrupare optimă, după care iniţiativa albului ia forme concrete. În condiţiile unei apărări la înălţime însă succesul este foarte greu de obţinut. **20... Cd6! 21. Cf4 c4 22. Td1 Cc5 23. De5!? Ce8 24. Cd5 Df8 25. Cc3 Cb3 26. Ne2 Db4 27. g4 Cf6!** Negrul începe să se apere cu cele mai active mutări. **28. g5 Cd7 29. Td7 Nd7 30. Cd5 Da4 31. Ce7+ Rh8 32. g6!?** Bazat pe forţa acestei mutări, albul a sacrificat pionii de pe flancul damei. El speră să obţină avantaj decisiv cu ajutorul falangei de pioni "e" şi "f" susţinut de perechea de nebuni. Acum nu este posibil 32... fg6 33. Td1 Db5 34. Td5 Db7 35. Nh6 +-

32... Db5 33. Db5 Nb5 34. Cc8 Tc8 35. gf7 Tf8 36. Td1 h6 37. f4

După multe căutări şi aflat sub presiunea psihică a ceasului de control, albul îşi dezvoltă iniţiativa punîndu-şi în mişcare puternica formaţie de pioni. În faţa apărării unice a negrului, el renunţă prea uşor la o posibilitate mai complexă, demonstrată abia după partidă, ce ar fi putut aduce decizia după 37. Td5 a6 38. Tf5 Rh7 39. e5 Rg6 (39... Nd7? 40. Nc4+-) 40. e6!! Rf5 41. Nc4! Nc4 42. e7+-. **37... Tf7 38. Td8 Rh7 39. f5 g6!** Obligă albul să găsească noi căi de accentuare a presiunii. **40. Td6 gf5 41. Nh5 Td7!** Din nou o excelentă mutare defensivă care împiedică manevra Ng6-f5. **42. Th6+ Rg8 43. ef5 c3 44. f6 Nc4** (mutare unică) **45. Tg6+ Rh8 46. Tg4! Ne6 47. Th4 Rg8 48. Ne8 Tc7 49. Te4 Cc5!!**

În sfîrşit, mutarea salvatoare care răsplăteşte eforturile depuse de conducătorul pieselor negre pentru menţinerea echilibrului acestei partidei. **50. Nc5 Tc5 51. Te6 c2** Iată consecinţele sacrificiului de figură al negrului. Pentru a împiedica transformarea pionului, albul este obligat să creeze ameninţări de mat. Negrul a calculat însă pînă la capăt. **52. Ng6 Tf5+!! 53. Re2 Tf6! 54. Te8 Tf8 55. Tf8 Rf8 56. Nc2 Rg7** 1/2-1/2 (comentarii după Iudaşin)

Un plan corect de apărare a fost elaborat de marele maestru L.Polugaevski în faţa puternicului atac cu sacrificii lansat de către I.Balaşov.

60. Balaşov-Polugaevski
Manila 1976

După o secvență introductivă caracteristică sistemului Najdorf din apărarea siciliană, prima mutare a albului în poziția din diagramă a constat în sacrificiul nebunului la b5, acceparea sa fiind forțată. A urmat:

1... ab5 2. Cdb5 Ulterior s-a demonstrat că cea mai bună continuare pentru alb este direct e5. **2... Db8 3. e5 Ta5!!** O mutare excelentă de apărare în fața căreia Balaşov este obligat să mențină inițiativa printr-un nou sacrificiu de figură. **4. ef6! gf6 5. Nh6 Nh6 6. Cd6+ Re7 7. Rb1!** (o mutare preventivă importantă) **7... Cb6 8. De4?!** Se putea juca Cce4 amenințînd Dc3, dar şi în acest caz negrul dispunea de o apărare puternică prin 8... Dc7. **8... Td8 9. Cdb5 Tb5 10. Cb5 Cd5 11. c4 Na6! 12. cd5 Db5 13. Tha1?** Prea încrezător în forța poziției sale, albul ratează obținerea egalității prin d6+ Rf8 14. d7!. **13... Nb7! 14. Dh7 Nd5 15. Dh6 Tb8 16. Td2 Na2+** Avantajul material a trecut de partea albului, însă acest fapt nu poate împiedeca contraatacul decisiv al negrului. **17. Rc1 Tc8+ 18. Tc2 Tc2+ 19. Rc2 Dc4+ 20. Rd2 Db4+! 21. Re2 Nc4+ 22. Rd1** Db2 **23. Te5 fe5 24. Dg5+ Rd7** Albul a cedat. (0-1)

Contraatacul

Acest gen de luptă duce de obicei la tensiuni mari pe tabla de joc, ceea ce poate conduce la situații neprevăzute cu răsturnări neaşteptate ale cursului luptei. Lansarea contraatacului trebuie să țină seama de următorii factori:

a) timpul (contraatacul are şanse de reuşită dacă depăşeşte în viteză atacul direct al adversarului);

b) aprecierea poziției figurilor în raport cu perspectivele de realizare a contraatacului, direct la rege în cazul rocadelor inverse, pe flancul opus sau în centru, în celelalte cazuri;

c) posibilitatea de a crea înaintea adversarului diverse slăbiciuni, linii deschise, spargeri sau alte căi de pătrundere către scopul propus.

Metodele de realizare se bazează în special pe acumulările de timp, spațiu şi poziție constînd în tehnica cu care au fost aplicate pînă la momentul respectiv elementele de strategie şi tactică cunoscute.

Practica a demonstrat că în fața atacului o apărare pasivă este adesea sortită eşecului.

Indiana regelui la alb

61. Bronstein-Botvinnik
Moscova 1951

1. Cf3 e6 2. g3 d5 3. Ng2 c5 4. 0-0 Cc6 5. d3 g6 Acest sistem de joc are o mare valoare practică, deoarece poate fi întrebuințat atît de alb cît şi de negru, fiind foarte greu să se împiedece aplicarea lui de către una din părți. (Bronstein) **6. e4 Ng7 7. De2 Cge7** Poziția este asemănătoare cu varianta închisă a apărării siciliene. **8. e5 Dc7 9. Te1 h6 10. c3 Nd7** Întrezărind un atac advers pe flancul regelui, negrul renunță la rocada mică şi pregăteşte lansarea unui plan de contraatac, sperînd în îmbunătățirea poziției sale. **11. Ca3 a6 12. Tb1** Albul aşteaptă decizia negrului în privința rocadei şi preventiv, amenință începutul atacului prin b2-b4 în cazul în care adversarul va opta pentru rocada mare. **12... Cf5 13. Cc2 Tc8 14. h4** Deoarece negrul nu mai poate efectua rocada mare, albul se decide fără teamă la o oarecare slăbire a poziției regelui său în vederea lansării unui eventual atac pe acest flanc. **14... Da5** Se urmăreşte atragerea mutării a3 pentru ca, în cazul înaintării pionului la c4, să se evite subminarea b2-b3. **15. a3 Dd8 16. Nf4 0-0** Hotărîre justă, pentru că rocada oricum trebuia efectuată, momentul fiind prielnic deoarece albul nu este încă grupat în vederea asaltului direct. **17. Ce3 Ce3 18. De3 Rh7 19. Ch2 Ce7 20. Cg4 Cg8 21. Dd2 Nc6** Deşi avantajul albului este simțitor, este greu de găsit calea pentru a mări presiunea. (Botvinnnik) **22. d4 cd4 23. Dd4 Nb5 24. b3 a5 25. a4 Na6 26. Dd2 De7 27. b4 Nc4 28. ba5** Pentru întîmpinarea contraatacului advers era absolut necesar 28. b5, limitînd acțiunea nebunului negru. După continuarea din partidă nu este de mirare că inițiativa trece de partea negrului.

28... Na6 29. Nf1 Dc5 30. Nb5 Dc3 31. Dc3 Tc3 32. Na6 ba6 33. Tb6 Tc4 Negrul trece la un contraatac rapid, pe care îl desfăşoară în continuare cu mare precizie. Este instructivă manevra calului pe traseul e7-c6-b4-d3. S-a clarificat deja că după schimbul damelor, planul de atac al albului nu mai are nici o valoare practică. **34. Ch2 Ce7 35. Ta6 Cc6 36. Cf3 Cb4 37. Tb6 Cd3 38. Ta1 Cf4 39. gf4 Tf4 40. Rg2 g5** În toate variantele negrul obține avantaj apreciabil. **41. hg5 hg5 42. Cg5+ Rg6 43. Cf3 Tg8 44. Ta3**

Moment foarte important al partidei. Este posibil ca tocmai prin această mutare albul să evite pierderea partidei. (Botvinnik) **44... Nf8 45. Td3** Albul nu se poate salva decît dacă reuşeşte în mod sigur pionul e5. De aceea planul negrului trebuie să împiedice înaintarea f4. **45... Ta4 46. Rf1 Ta1+ 47. Re2 Ta2+ 48. Td2 Ta5 49. Tb8 Th8 50. Cd4 Ng7 51. Th8 Nh8 52. f4** (1/2-1/2)

Albul şi-a realizat scopul propus, reuşind să obţină remiza la mutarea 66. În această partidă atacul albului s-a desfăşurat stereotip, fără un conţinut concret, în timp ce negrul a desfăşurat un contraatac eficace pe flancul damei, care ar fi putut să-i aducă victoria, dacă evita unele mici inexactităţi în finalul partidei.

Apărarea slavă

62. J.Piket-N.Murshed

Baleares 1989

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cf3 Cf6 4. Cc3 c6 5. Ng5 dc4 6. e4 b5 7. e5 h6 8. Nh4 g5 9. ef6!? Sistemul anti-Meran din apărarea slavă este necontenit îmbogăţit cu noi analize, fiind considerat pe bună dreptate perfect jucabil în stadiul actual al teoriei deschiderilor. Structura nestandard a pionilor, precum şi posibilitatea executării rocadelor diferite (uneori chiar rămînerea regelui în centru) generează poziţii complicate ce oferă şanse ambelor părţi.

.În partida pe care o urmărim, tînărul mare maestru olandez evită continuarea de bază a gambitului 9. Cg5 hg5 10. Ng5 (care are o reputaţie de justficată soliditate) şi adoptă o strategie oarecum neconformă cu noile recomandări. Ignorînd obţinerea avantajului material şi mai mult, cedînd material, albul accelerează dezvoltarea în vederea creerii unor diversiuni în poziţia adversă. Desigur curajul de a aplica uneori astfel de linii de joc poate aduce pe lîngă succese strălucite şi eşecuri dureroase. **9... gh4 10. Ce5 Df6 11. g3 Cd7 12. De2 c5!** Replica lui Murshed este la înălţime!

Poziţia rezultată necesită calcule precise şi nu puţină fantezie, întrucît de forţa şi realismul acestora depinde concretizarea acţiunilor viitoare. **13. De4** Atras de mirajul obţinerii unei decizii rapide, albul întreprinde o acţiune complexă bazată pe elemente tactice. **13... Tb8 14. Cc6 Nb7 15. Cd5** Mutare cheie a succesiunii de atacuri ale figurilor albe. Deşi poziţia negrului pare deja compromisă, în realitate resursele de apărare şi contraatac existente sînt considerabile.

15... Dd8!! Tensiunea a atins cote maxime! Mutarea defensivă a negrului reprezintă soluţia unei apărări inventive ce implică sacrificiul de damă. **16. Cd8 Nd5 17. Df4 Td8 18. Tg1 Ng7 19. gh4 Nd4** Deşi materialul cîştigat pentru damă este relativ mic, poziţia negrului este foarte activă şi solidă. De aceea, albul va încerca păstrarea iniţiativei tot pe cale tactică. **20. 0-0-0 Re7! 21. Td4!? cd4 22. Dd4 a5 23. Ne2 Tc8 24. Tg7 b4 25. Nh5 Thf8 26. Da7 b3!** Cel mai precis! Se înţelege că atunci cînd prestaţia atinge forme atît de valoroase, este normal ca şi rezultatul să reprezinte o consecinţă firească a acestuia. **27. ab3** Depăşit de complexitatea poziţiei, albul renunţă prea uşor la 27. Da5. **27... cb3+ 28. Rd2 Rf6! 29. Th7 Tc2+ 30. Re3 Ce5!** Continuarea care declanşează contraatacul final al acestei dinamice partide. **31. f4 Cc4+ 32. Rd3 Cb2+ 33. Re3 Cc4+ 34. Rd3 e5!** Ultima acţiune care aduce regele alb în imposibilitatea de a scăpa din subtila plasă de mat pregătită. **35. Th6+ Rf5 36. fe5 Ne4+ 37. Rd4 Td8+ 39. Td6 Cd6 40. Ng4+** Rf4 şi partida se încheie cu mat. (0-1)

Într-o variantă a deschiderii engleze, în partida următoare, se părea că atacul în centru al albului a fost bine gîndit şi, în acelaşi timp, realizabil. Desfăşurarea concretă a evenimentelor a dovedit că totuşi contraatacul advers a fost mai rapid.

Deschiderea engleză

63. M.Gurevici-Fedorowicz

New York 1989

1. c4 Cf6 2. Cc3 e5 3. Cf3 Cc6 4. g3 Nb4 5. Ng2 0-0 6. 0-0 Te8 S-a jucat unul din cele mai uzitate sisteme în care s-a dovedit la modă continuarea 6... e4, utilizată frecvent şi de A.Karpov. **7. Ce1 Nf8 8. d3 d6 9. Cc2 Cd4!** (cea mai activă continuare) **10. b4 c6 11. b5 Ne6 12. bc6 bc6 13. Ng5 Ne7 14. e3 Ng4 15.** f3 Facilitează schimbul calului în vederea ofensivei din centru. **15... Cc2 16. Dc2 Ne6 17. f4**

Albul începe o ofensivă prin care cîştigă spaţiu de manevră şi activează nebunul din g2. În plus el ameninţă cu posibilitatea construirii unui atac în centru sau chiar pe flancul regelui advers. De aceea negrul este obligat să întreprindă măsuri energice. **17... Cg4! 18. Ne7 Te7 19. Tae1 ef4** Cedează centrul, dar îşi creează posibilitatea unui contraatac. **20. gf4 Nd7 21. Cd1 Db6!** 22. d4 Tae8 23. Dd3 **Da5 24. e4 f6 25.** h3 Ch6 **26. Cf2 Cf7 27. Te3 Tb8** O mutare bună, prin care se ocupă imediat coloana deschisă "b". **28. De2 c5 29. d5 Da6 30. Tc1 f5!** Exact la momentul potrivit negrul complică lupta. **31. e5 de5 32. fe5 f4 33. Te4 Da3! 34. De1** În faţa acţiunii fulgerătoare a pieselor negre, centrul alb se prăbuşeşte. **34... Te5! 35. Tc3 Te4 36. Ce4 Da2 37. Cc5 Tb1 38. Tc1**

38... f3!! O teribilă lovitură tactică. Ea încununează contraatacul pieselor negre, care răsplăteşte spiritul îndrăzneţ de care a dat dovadă Fedorowicz în această partidă. **39. Nf1** (la Nf3 decidea Cg5) **39... f2 40. Df2 Df2 41. Rf2 Tc1 Cd7 Cd6** Albul a cedat. (0-1)

64. Bhemd-Vaisman
Montana 1976

Avem în faţă o poziţie tipică în care, pentru pionul sacrificat, negrul are o oarecare superioritate în dezvoltare, însă el trebuie să manevreze energic întrucît, la un joc liniştit, albul poate menţine materialul în condiţii bune. A urmat: **1... b5** (pentru a putea folosi coloana "b" în atac; la 2. Db5 Ce4 3. Ce4 Ne4 4. Nc4 Tb8 5. Da4 Nf6 6. c3 Cd5 cu ameninţarea Cc3 sau 5. Da5 Nf6 6. c3 Nc3! 7. bc3 Cc6!-+) **2. Dd4 c5!** (negrul continuă consecvent contraatacul pe flanc) **3. dc6 Da5** (ameninţa Cc6 cu prinderea damei albe) **4. Nb5 Tfd8** (nu merge 4... Ca2+ 5. Ca2 Da2 6. Da4!) **5. Dc4 Ne6** (albul nu mai poate menţine controlul importantului pion a2, de aceea el încearcă ultima şansă de salvare) **6. Td8+ Td8 7. c7 Nc4 8. cd8D+ Nd8 9. Nc4 Cg4! 10. Cd1** (la 10. Nd4 Df5!-+) **10... Ce3 11. Ce3 Dc5 12. Rd2 Nb6** şi albul a cedat. (0-1)

Un plan activ de joc legat de pregătirea şi executarea contraatacului asupra rocadei adverse a întreprins negrul şi în partida următoare.

Gambitul damei
65. Karpov-Beliavski
Osterwijk 1987

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. cd5 ed5 5. Ng5 Ne7 6. e3 c6 7. Nd3 Cbd7 8. Cf3 0-0 9. 0-0 Te8 10. Dc2 Cf8 11. h3 Se împiedecă contrajocul negru prin Ng4. **11... Ne6 12. Nf4 Nd6 13. Nd6 Dd6 14. a3 De7 15. b4** Albul declanşează atacul minorităţii. **15... Tac8 16. Tfc1 C6d7 17. Ce2 Cg6 18. Cg3 Cdf8 19. Cd2 Ch4 20. Cb3 Dg5** Beliavski accentuează presiunea asupra poziţiei regelui advers. Cele două planuri sînt clare, decizia depinzînd acum de rapiditatea şi tehnica folosită în conducerea ulterioară a luptei. **21. Rh2 Tc7 22. Cc5 Nc8 23. Te1 g6 24. Tac1 h5 25. b5**

25... Cg2 O lovitură tactică deosebită posibilă în urma prestării unui joc foarte bun pînă în acel moment, precum şi a unei neglijenţe în apărarea albului bazată doar pe calul din g3. **26. Rg2 h4 27. bc6 hg3 28. fg3 Te3 29. Te3 De3 30. cb7 Nb7 31. Dc3 Tc5!** Contraatacul negrului a luat forme decisive în doar cîteva mutări. **32. Dc5 Dd3 33. Dc3 De2+ 34. Rg1 Ce6** Ultima figură intră în joc. **35. Te1 Cd4! 36. Rh1 Cb5** Albul a cedat. (0-1)

PLANUL DE JOC ÎN FAZA FINALĂ A PARTIDEI

Capacitatea de anticipare a finalurilor ce pot rezulta în urma rezolvării problemelor jocului de mijloc, constituie una din resursele de bază ale marilor succese în şah.

Cunoaşterea poziţiilor care ar putea permite o apărare sigură este foarte dificilă, întrucît unele manevre poziţionale şi tactice de final au de multe ori aspecte neprevăzute, obligînd partea adversă la mutări unice cu influenţe directe şi imediate asupra rezultatului confruntării. În majoritatea cazurilor, avantajul minim nu se poate valorifica decît în finalul partidei. De aceea, încă din jocul de mijloc, planul trebuie să rezolve problema momentului şi modului de trecere în final, atît pentru salvarea partidei în extremis, cît şi pentru obţinerea victoriei. Desigur că, în această fază a partidei, tot planul de joc constituie elementul de bază care pune în valoare tehnica de realizare sau apărare a unor poziţii ce pot părea drept cîştigate, pierdute sau egale. Poziţiile tipice de finaluri a căror rezolvare este demonstrată teoretic, se arată însă a fi în practică un exemplu deosebit de complex. Alături de o bună pregătire multilaterală, materializată printr-o apreciere obiectivă a poziţiilor, combinată cu un calcul precis, abordarea jocului în final cere neapărat şi un profund simţ strategic.

Trecerea în final în scopul realizării unor avantaje poziţionale

Avantajul poziţional în faza finală a partidei poate proveni fie dintr-o poziţie strategic superioară obţinută din jocul de mijloc, fie prin deţinerea de material, transformat apoi, prin sacrificiu, într-un avantaj poziţional. Transformarea avantajului material într-unul poziţional constituie una din căile ce pot oferi şanse reale de cîştig.

Un alt caz frecvent întîlnit în partide îl constituie trecerea într-un final cu dezavantaj material, compensat însă de avantaje poziţionale decisive.

În continuare vom urmări modul de concretizare a planurilor de joc în faza finală a unor partide, în care lupta se duce pe baza avantajelor poziţionale acumulate de către una din părţi.

Apărarea Nimzovici

66. Tal-Polugaevski

Petersburg 1974

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 Nb4+ 4. Cc3 c5 5. e3 0-0 6. Nd3 d5 7. 0-0 dc4 8. Nc4 Cbd7 9. Dd3 a6 10. a4 cd4 11. ed4 b6 12. Nf4 Nb7 13. Tac1 Te8! O manevră subtilă, care pregăteşte transferul calului din d7 pe flancul regelui în scop de apărare. **14. Tfd1 Cf8 15. Ce5 Cg6** Evaluînd poziţia, putem sublinia că albul nu a obţinut avantaj de deschidere. Un plan firesc în aceste condiţii consta în schimbul calului din g6 şi, cu ajutorul manevrei f4-g5, să pregătească străpungerea d4-d5 care ar duce la unele simplificări ce menţin echilibrul poziţional. După cum vom vedea în continuare, Tal spera totuşi să obţină mai mult, însă prin mutarea următoare, el dă posibilitatea negrului de a trece partida într-un final care se va dovedi a-i fi avantajos. **16. Ng5**

16... Ce5 17. de5 Dd3 18. Nd3 Intrînd în acest final, Tal a considerat probabil că prin eliminarea pionului izolat poziţia sa este solidă. De partea cealaltă, Polugaevski consideră că avantajul poziţional este de partea lui şi începe să demonstreze aceasta printr-un plan de joc activ. **18... Cg4** Dacă negrul ar fi vrut să se rezume numai la un joc egal, putea să aleagă desigur calea mai simplă 18... Nc3 şi 19... Cd5. **19. Nf4 Nc5 20. Tc2** Se renunţă la mutarea 20. Ng3 pentru a putea folosi poziţia neclară a calului din g4 pe calea 21. h3 Ch6 22. g4. La 20. Ng3 negrul dispunea de continuarea bună 20... Ted8 şi dacă 21. Ne4, atunci 21... Ne4 22. Ce4 Nd4 cu cîştigul pionului e5. **20... Tad8!** O mutare superioară privind atît elementul surpriză cît şi cheia continuării jocului activ. Acum, la 21. Tcd2 Td3 22. Td3 Cf2, negrul cîştigă. **21. h3 Td4!**

O excelentă mutare de continuare a planului activ. Cîmpul e4 este supravegheat, iar mutarea 22. Ng3 nu este suficient pentru alb din cauza 22... Ted8, cum nici 22. Ce2 Cf2 23. Cd4 Cd1. Avînd în vedere variantele, se pare că pentru alb continuarea cea mai bună este cea din partidă. **22. Nh7+ Rh7 23. Td4 Nd4 24. hg4 Tc8** Prin sacrificiul de material, negrul îşi continuă dezinvolt drumul către scopul propus. Pentru pionul în minus el deţine o mobilitate maximă a perechii de nebuni precum şi o poziţie

activă a turnului. Este clar că în fața avantajului poziţional superior al negrului, albul este pregătit în orice moment să înapoieze materialul, cu scopul menţinerii echilibrului. (Polugaevski) **25. Td2 Tc4** Polugaevski conduce lupta ideal, demonstrînd o tehnică desăvîrşită. El nu este atras imediat de mirajul recîştigării pionului, ci abordează poziţia concret, mărind considerabil presiunea. **26. b3**

O hotărîre discutabilă. Dorind probabil să elimine rapid unul din nebunii negri, Tal îşi pune toate speranţele în finalul de turn şi nebuni de culori diferite. Structura sa de pioni este deosebit de slabă ceea ce nu-i mai permite păstrarea echilibrului material. **26... Nf2+ 27. Tf2 Tc3 28. Nd2** Era probabil mai bine 28. b4 Tc4 29. Nd2 Tg4 30. a5 cu avantaj de asemenea pentru negru. **28... Tb3 29. Tf7 Nd5 30. Tf4** O altă cale de apărare putea fi 30. Rf2 cedînd imediat pionul g2 după 30... Tb2 31. Re2 Ng2, dar activînd în schimb regele. **30... Tg3 31. Rf1 Tg2 32. Td4 Th2 33. Ne3 Tb2 34. Nd2 a5**

O continuare cu un conţinut profund: pionul liber "b" ar fi fost mai puţin periculos pentru alb. **35. Re1 Ta2 36. Ne3 Nb3 37. Td6 Ta4 38. Tb6 Nd5 39. g5 Ta1+** Atras de mirajul înaintării cît mai rapide a pionului liber "a", negrul scapă din vedere varianta de plan 39... Te4 40. Rf2 Te5 41. Tb5 a4 42. Ta5 Te4 care cîştigă imediat, fără griji deosebite. **40. Rd2 a4 41. Ta6 Ta2+**

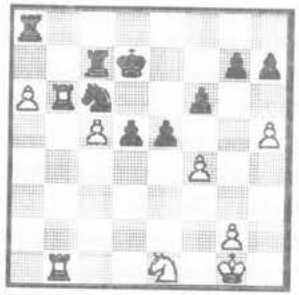
Poziţia rezultată este destul de complicată, iar pentru finalizarea ei este necesară elaborarea unui plan. Alte posibilităţi erau 42... Ta3 sau 43... Rg6, fiind însă mai puţin periculoase pentru alb. **42. Rc1 Rg6 43. Ta7 Ne4 44. Rd1** Polugaevski conduce foarte atent finalul şi evită avansarea 44... a3 care ar fi dus la remiză după 45. Nc5 Ta1+ 46. Re2!! a2 47. Nd4 Th1 48. Ta2 Th2+ 49. Nf2. Deşi şansele negrului de cîştig s-au complicat mult, ele practic există, aceasta nefiind însă uşor de demonstrat. **44... Nf3+ 45. Rc1 Ne4+ 46. Rd1 Nc2+ 47. Rd2 Nb3+** Cîştigînd timp pentru analiză prin repetare de mutări, Polugaevski trece la realizarea planului optim, care surprinzător constă în intrarea într-un final cu turnurile schimbate! **48. Rc3 Tg2 49. Rb4 Tg3 50. Nc1 Tf3 51. Tc7 Tf7 52. Tf7** Forţat. Astfel negrul cîştigă uşor eliberînd regele de apărarea pionului g7. **52... Rf7 53. Rc5 Nc2!** Nebunul este transferat pe cîmpul f5 pentru a permite regelui negru să intervină în luptă. **54. Rd6 Nf5 55. Na3 Rg6 56. Nc1 Rh5 57. Re7 g6 58. Rd7 Rg4 59. Rd6 Rg3 60. Rc5 Rf3**

61. Rd4 După 61. Rc6! Rg4 62. Rd6 a3 63. Na3 Rg5 negrul ar fi trebuit în continuare să caute calea reală de cîştig. **61... Rg4** Întrucît planul negrului, legat de manevra Nb1 şi Rf5, pune albul în poziţie de zugzwang, acesta a cedat. (0-1)

67. Ermolinski-Polovodin
Petersburg 1979

După o luptă tăioasă în deschidere, în partida Ermolinski-Polovodin, s-a ajuns la poziţia din diagramă, în care situaţia este foarte încordată, cu un avantaj poziţional de partea albului datorat mobilităţii superioare a pionilor de pe flancul damei.
Foarte atrăgător se arăta pentru aceasta sacrificiul calităţii 18. b4!?. Ermolinski preferă însă un alt plan interesant legat de trecerea în final. **1. Tc2 Nb2 2. Tb2 Da5 3. b4** Un sacrificiu temporar de pion în vederea realizării scopului propus. **3...Da3 4. Da1** Da1 **5. Ta1** Acum devine clar că negrul nu poate menţine materialul în plus. **5... a6 6. Na6 Ta8 7. b5 Cb8 8. Tba2 Na6 9. ba6 Tc8 10. Ta5**

Avantajul poziţional al albului este incontestabil. El se bazează pe acţiunea periculoasă a celor doi pioni liberi precum şi pe existenţa unui spaţiu de manevră mai mare. Rămîne doar să fie găsite planuri eficiente de punere în valoare a superiorităţii arătate. **10... Cc6 11. Tb5 Rf8 12. Tb6 Re8 13. h4 Tc7 14. Tab1 Rd7 15. h5 f6 16. Ce1** Pregăteşte manevra de plan Ce1-c2-a3-b5, iar în cazul 16... Ce5, albul joacă 17. f4 Cc4 18. Cd3! Tca7 19. Cb4 urmat de 20. c6+. **16... e5 17. f4**



Acţiune fermă de slăbire a masei de pioni adverşi. **17... e4** (la 17... Re6 urmează 18. fe5 fe5 19. Cd3 cu ameninţarea 20. Cb4) **18. Cc2 Ce7 19. Td6+ Re8** (19... Rc8 20. Cd4!) **20. Tb7 Ta7 21. Ta7 Ta7 22. Cb4 Tc7 23. c6 Tc8 24. g4 d4 25. Td4 Cc6 26. Te4+ Rd7 27. Cc6 Tc6** După o luptă încordată în care albul şi-a realizat sistematic avantajul, s-a ajuns într-un final de turnuri uşor cîştigat. Următoarea mutare reprezintă o manevră clasică în astfel de finaluri. **28. Ta4 Tc8 29. a7 Ta8 30. Rf2 Rc6 31. Rf3 Rb7 32. Re4 g6** (dacă 32... Te8+, atunci 33. Rf5 Ra8 34. h6! cu cîştig) **33. hg6 hg6 34. Rd5** Negrul a cedat. (1–0)

68. Ghiţescu-Klass
Metz 1987

Un consistent avantaj poziţional a obţinut albul în jocul de mijloc în partida Ghiţescu-Klass, jucată la Metz în 1987, bazat pe slăbiciunea pionului d5 şi dominaţia cîmpurilor negre.

Prin unele schimburi strategice ale figurilor active adverse, Ghiţescu a intrat în final, ultima mutare a negrului fiind Df6-d6.

1. Dc3 (primul obiectiv este, desigur, ocuparea coloanei "c" cu ambele figuri grele) **1... Nd7 2. h3 f5 3. Db3** O mică deviere de plan dictată de noua structură apărută în poziţia negrului. **3... Nc6 4. g3 Dd7 5. Rg2 h5 6. h4 Tf6 7. Dd3 Na4 8. De2 g6 9. Dd3 Rh7 10. Rh2 Td6 11. Dc3 Nc6 12. b5** După o serie de manevre utile îmbunătăţirii poziţiei şi limitării contrajocului advers, albul execută o spargere tipică, de efect, prin care obţine decizia imediat. **12... ab5 13. a6 De8 14. a7 Da8 15. Da5 Ne8 16. Tc8 b6 17. Ta8 ba5 18. Te8** Negrul a cedat. (1-0)

Un final clasic în care poziţia dominantă a calului din d4 faţă de nebunul negru fără orizont a constituit principalul element strategic al partidei.

69. Smîslov-Tal
Moscova 1964

Poziţia rezultată reprezintă un exemplu complex în care avantajul de spaţiu al negrului şi forţa nebunului său de cîmpuri albe sînt evidente. În plus, caii albului ocupă poziţii lipsite de perspectivă, iar structura pionilor săi este slabă. În concluzie, principala cale a negrului rămîne continuarea consecventă a planului de joc care demonstrează posibilitatea de realizare a avantajelor poziţionale arătate. Tal rezolvă radical problema continuînd în stilul său caracteristic. El trece partida într-un final avantajos, calculat cu mult înainte. **1... De2! 2. Te2 Te2 3. De2** Continuare cvasiforţată deoarece după 3. Dc1 Tg2+ 4. Rf1 Th2 5. Ce1 Nd5 6. Tb2 Th1+ 7. Rf2 Te8, dominaţia negrului este totală. **3... Ne2 4. Cb2 gf5 5. Te1 Nh5 6. Cc4 Cc4 7.** bc4 **Te8 8. Rf2 Te1 9. Re1**

După seria de schimburi a rezultat un final foarte interesant în care prezenţa pionilor pe ambele flancuri precum şi a altor subtilităţi poziţionale conferă un cert avantaj negrului. **9... Rf8 10. Rd2 Re7 11. Ce1 a6 12. a4 a5** (o nouă slăbiciune a fost fixată pe culoarea nebunului) **13. Rc2 Ne8 14. Rb3 Nc6** Nebunul este foarte activ, jucînd rolul de forţă atacatoare şi limitînd posibilităţile de manevră ale calului. **15. Ra3 Rf6 16. Rb3 Rg6 17. Ra3 Rh5 18. h3** Supus la

o pasivitate totală, albul este obligat şi la slăbirea pionilor de pe flancul regelui. O astfel de poziţie se cîştigă prin manevre poziţionale cu tempo, care în final trebuie să ducă la esenţa strategiei de plan: pătrunderea decisivă a regelui. **18... Rg6 19. Rb3 Rg7 20. Ra3 Rf6 21. Rb3 Ne8** Se recurge la o manevră de învăluire prin care se va putea ataca punctul h3. **22. Cg2 Nh5 23. Rc2 Ne2 24. Ce1 Nf1 25.Cf3**

Unica posibilitare de a-şi crea contrajoc. Continuarea h4 era fără speranţe pentru alb, întrucît nebunul se întoarce pe cîmpul c6, pătrunderea regelui nemaiputînd fi oprită. **25... Nh3 Cg5 Ng2 27. Ch7+ Rg7 28. Cg5 Rg6 29. Rd2 Nc6 30. Rc1** Ideea de apărare consta în plasarea calului pe cîmpul e5 şi de aceea negrul forţează prin manevrele următoare pătrunderea regelui. **30... Ng2** Luarea pionului a4 ar fi dat, desigur, şanse mari de remiză ale părţii adverse, regele negru nemaiavînd căi de pătrundere după Cg5-f3-e5. **31. Rd2 Rh5 32. Ce6** Continuarea 32. Re2 ducea de asemenea la poziţii cîştigate pentru negru. **32... Rg4 33. Cc7 Nc6 34. Cd5 Rg3 35. Ce7 Nd7 36. Cd5 Na4 37. Cb6 Ne8 38. Cd5 Rf3 39. Cc7 Nc6 40. Ce6 a4 41. Cc5 a3 42. Cb3 a2** şi, în faţa variantei 43. Rc1 Rf4 44. Rb2 Re3 45. Ca5 Ne8 46. c5 f4 47. c6 Nc6 48. Cc6 f3 49. Ce5 f2, albul a cedat. (0-1)

Într-o partidă mai recentă asistăm la o trecere din deschidere direct în final. Duelul teoretic s-a încheiat după 17 mutări într-o variantă de schimb a apărării indiana regelui.

Indiana regelui

70.Tal-Smirin

Riga 1989

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. d4 0-0 6. Ne2 e5 7. de5 de5 8. Dd8 Td8 9. Ng5 c6 10. Ce5 Te8 11. 0-0-0 Ca6 12. Td6 Te5 13. Nf6 Nf6 14. Tf6 Cc5 15. Td6 Ce4 16. Td8+ Rg7 17. Ce4 Te4

Albul a obţinut un avantaj considerabil prin legătura pieselor negre pe

orizontala a 8-a. Bazat pe acest avantaj poziţional, Tal întreprinde o acţiune instructivă de schimb a unicei figuri active adverse, turnul din e4, chiar cu preţul unui pion. **18. Nf3! Tc4+ 19. Rd2 c5 20. Tc1** Negrul este pus în faţa unor probleme deosebit de dificile, deoarece după 20... Td4+ 21. Td4 cd4 22. Tc7!, poziţia sa este fără speranţă. **20... Tc1 21. Rc1 h5 22. h4 Tb8 23. Te8 f6 24. Nd5 g5 25. g3 gh4 26. gh4** Principalul obiectiv al albului este asigurarea pătrunderii regelui spre punctele slabe adverse şi menţinerea legături definitive pe linia a 8-a. În condiţiile în care negrul nu poate realiza activizarea figurilor, putem considera poziţia sa pierdută. **26... Rg6 27. Rd2 b5 28. Re3 b4 29. a3 ba3 30. ba3 a5 31. Rf4 a4 32. f3 Rg7 33. Ne6** Negrul a cedat. (1-0)

O transformare elegantă a avantajului material în avantaj poziţional decisiv a fost efectuat de către marele maestru Florin Gheorghiu într-o partidă jucată în 1969. Albul deţine un pion în plus, însă poziţia calului din b2 şi contrajocul advers bazat pe Cd7-f6 pun unele probleme realizării avantajului. Aplicînd însă o soluţie tactică deosebită, Gheorghiu reuşeşte să pună în evidenţă alte lanţuri de slăbiciuni din poziţia adversă.

71.Gheorghiu-Diez del Corral

Palma de Mallorca 1969

1. Nd7 Cd7 2. c5! Înapoiază materialul activizînd în schimb calul din b2. **2... fe4 3. fe4 Cf6 4. Dd3 dc5 5. Cc4 a4 6. Ne1! Cd7 7. Nc3 Db8 8. Dc2** Albul a obţinut activizare maximă a figurilor, fapt ce duce la cîştigul forţat de material. **8... Db5 9. Ce5 Ce5 10. Ne5+ Nf6 11. Nf6 Rf6 12. Df2+ Rg7 13. e5 Dd3 14. Df6+ Rg8 15. d6 De2+ 16. Rh3 Dh5+ 17. Rg2 De2+ 18. Df2 De5 19. Dd2**

Sacrificiul unuia din pionii centrali permite trecerea într-un final de dame uşor cîştigat datorită următoarelor elemente strategice:

a) regele alb este bine apărat, iar pionul liber susținut;
b) dama deține o bună centralizare. **19... De4+ 20. Rh2 De8 21. d7 Dd8 22. Dd6 Rg7 23. Rg2! c4 24. Rf3 Rf7 25. Re4** Negrul a cedat. (1-0)

72.Petrosian-Lilienthal
Moscova 1949

Intrarea în finalul din diagramă înlesneşte albului, prin următoarea mutare, anularea mobilității pionilor negri dispuşi în falangă. Această stare este impusă de necesitatea obținerii diagonalelor deschise pentru acțiuni cu randament maxim ale perechii de nebuni. **1. f4 e4 2. Ne2 Tc8 3. c4 Ce8 4. h3 Cf6 5. g4** Manevra clasică de subminare a penei pentru deschiderea poziției, avînd în obiectiv şi acțiuni de atac pe flancul regelui. **5... fg4 6. hg4 Tc7 7. Rf2 h5 8. Th1** Nebunul alb de cîmpuri negre urmează să ocupe diagonala mare a1-h8 şi, în cooperare cu acțiunea turnurilor, amenință să se transforme într-o forță concentrată de atac. De aceea, planul de contrajoc întreprins de negru în continuare nu poate fi condamnat. Evident superioritatea pozițională a albului s-a accentuat simțitor. **8... e3+ 9. Ne3 Ce4+ 10. Rg2 Cf7** Superioritatea albului a dus inevitabil la cîştig de material. **11. Nd3 Te7 12. Tae1 Tfe8** (12... hg4 13. Nc5) **13. Nc1 Cc3** (13... h4 14. Th4! Cf6 15. Te7 şi 16. Nb2! cu avantaj decisiv) **14. Te7 Te7 15. a5! b6 16. ab6 ab6 17. Nd2 Ce2 18. c3** Calul nu mai are posibilități de retragere! **18... b5 19. Rf3** Negrul a cedat. (1-0)

73. Ciolac-Dominte
Eforie Nord 1990

Încercarea albului de a ataca în centru prin înaintarea pionului la e5 a dus după cîteva mutări precise la regruparea forțelor negrului şi contraatacul clasic în centru d5. **1... dc4 2. Cc4 Td2 3. Td2 Td2 4. Ccd2 Nf8! 5. Ce4 Cd7 6. Nf2 Ce7 7. Rg1 Cd5 8. Dd2 Dc6 9. Cd4 Dc4 10. h3 Nh6!** Mutare de mare efect care duce forțat la cîştig de material. **11. Ne3 Ce5 12. Cf6+ Cf6 13. fe5 Ce4 14. De1 Ng7 15. Cf3** b5 şi negrul a cîştigat într-un final prelungit. (0-1)

Trecerea în final cu scopul realizării superiorității materiale

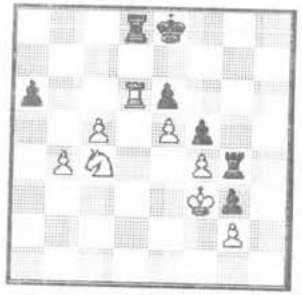
Aşa cum am arătat deja, scopul intrării în final poate implica situații dintre cele mai diverse: eliminarea unor figuri adverse apărătoare sau aflate pe poziții eficiente de atac, ocuparea unor puncte strategice, deschiderea unor linii etc.
Aceste motive strategice apar şi în cazul cînd una din părți deține avantaj material. De cele mai multe ori acest avantaj este compensat de partea adversă prin unele elemente poziționale, iar pentru realizarea superiorității materiale se impune mai întîi anularea prin diferite metode a acestora. Noțiunea de avantaj material se referă la:
a) avantajul cantitativ, constînd exclusiv în numărul de pioni sau figuri în plus;
b) avantaj calitativ cum ar fi turn contra unei figuri uşoare, turn sau figuri contra pioni etc.
În condițiile deținerii avantajului material trebuie să ținem seama de faptul că partea mai slabă se lansează de obicei în complicații diverse pentru a putea răsturna prin metode tactice caracterul luptei. De aceea trebuie neapărat să tratăm în mod obiectiv pozițiile, căci altfel putem ajunge la rezultate nedorite.

Realizarea unor serii de schimburi în jocul de mijloc a avut pentru alb efecte imediate de intrare într-un final avantajos, aşa cum putem constata în poziția din diagramă.

74. Suetin-Tal
Petersburg 1953

Albul deține un pion liber legat în plus, însă realizarea avantajului necesită idei strategice clare. Negrul îşi leagă speranțele de atacul asupra punctului f4. După o apreciere justă a poziției, Suetin rezolvă problema pe cale tactică, restabilind întrucîtva echilibrul material, dar obținînd în schimb avantaje strategice copleşitoare.
1. Re3 Ch4 2. Tg1 Cf3 3. Rf3 Atacul negrului asupra cîmpului f4 a fost stopat, iar coloana "d" intră definitiv în stăpînirea albului. Avantajul calitativ al negrului se va dovedi, în acest caz, insuficient pentru menținerea echilibrului. **3... Tc8 4. Td1 Re8** Nu se poate permite accesul turnului alb pe orizontala a 7-a. Deşi nebunul alb este plasat la marginea tablei, îndeplineşte funcții deosebit de

importante: apără ferm pionul înapoiat b4 din cadrul lanțului, fixează pionul slab negru din a6, controlează cîmpul strategic d8 evitînd schimbul turnului. Acest ultim element ar putea duce la ușurarea apărării negrului. **5. Cb2 Nd8** În contextul celor arătate mai sus, Tal provoacă schimbul nebunului, însă avantajul albului se dovedește a fi prea mare pentru a-i ușura situația. **6. Cc4** Calul se îndreaptă cu mare efect, printr–o serie de amenințări cu tempo, spre zona critică. **6... Tb8 7. Nd8 Td8 8. Td6!**



Re7 Pătrunderea turnului are un caracter decisiv și încununează cu succes strategia superioară a albului. **9. Ca5 Tc8 10. Cc6+ Rf7 11. Cd8+ Re7 12. Ce6 Tg6 13. Cd4 Td6 14. Cf5+ Rd7 15. ed6 Tb8 16. Re4 Tb4+ 17. Rd5 Tb2 18. c6+** Negrul a cedat.
(1-0)

Un alt mod de valorificare a superiorității materiale este ilustrat în desfășurarea finalului partidei Saidy-Gheorghiu

75. Saidy-Gheorghiu
Las Palmas 1973

1... g5! Într-o poziție semiblocată negrul găsește planul just de obținere a avatajului decisiv legat, în primul rînd, de străpungerea h4-h4. **2. Te2 Rg6 3. T2e1 h4 4. d5** Albul speră în realizarea înaintării e4, dar negrul este pregătit pentru întîmpinare. **4... hg3 5. fg3 c2** O mutare puternică de eliberare a cîmpului strategic c3, specific pozițiilor cu nebuni de cîmpuri diferite. **6. Tc1 Tc3+ 7. Rd2 Te8 8. Tc2** (la pierdere ducea și 8. The1 Ne5 10. Tg1 Nd6) **8... Tee3 9. Tc3 Tc3 10. Te1 Tg3** Albul a cedat.
(0-1)

76.Timman-Larsen
Montreal 1979

După o luptă încordată în jocul de mijloc din partida Timman-Larsen Montreal 1979, s-a ajuns la poziția din diagramă, în care albul trebuie să rezolve o problemă importantă ivită în urma ultimei continuări a negrului c6-c5. Se desprind două posibilități: una de păstrare a damei și încercare de folosire a poziției nesigure a regelui advers, ex. 1. Db8+ Rd7 2. Dg8, iar cea de a doua de trecere într-un final de figuri ușoare. Timman alege a doua alternativă ca fiind cea mai logică, neacordînd astfel contrașanse adversarului în legătură cu unele posibilități de slăbire a formației de pioni ce apără regele propriu (analize după I.Polovodin).
1. Dc4 Dc4 (forțat, astfel se mai pierde un pion) **2. Nc4 Ce8 3. Rf3 Rc7 4. a5 Cd6 5. Nd5 Rb8 6. Rf4 Ra7** Regele negru are o acțiune limitată fiind nevoit să blocheze pionul liber. Ne aflăm în fața unui final clasic, în care superioritatea nebunului în fața calului este evidentă. **7. Re5 Cb5 8. Nc4 Ra6 9. Rd5 Ra5 10. Rc5 Cc3 11. Nd5 Cd1 12. f4 Cf2** Încercare lipsită de șanse în fața puternicei acțiuni a nebunului și regelui alb. **13. Rd4!** (pionul h3 nu poate fi luat) **13... Rb4 14. Nf3 Ch3 15. Re3 g5 16. f5 g4** (la 16... Rc5, negrul pierdea prin 17. Ng4 Cg1 18. Rf2 h5 19. Nh5 Ch3+ 20. Rf3!) **17. Ng4 Cg5 18. Rd4!** (oprind accesul regelui advers) **18... Rb3 14. Nh5** și negrul a cedat. (1-0)

77. Kasparov-Karpov
Lyon 1990

După un joc de mijloc tensionat, survenit dintr-o variantă a deschiderii scoțiene, Kasparov a obținut un avantaj calitativ foarte greu însă de exploatat în condițiile poziției deschise a regelui. Albul reușește să rezolve această problemă printr-o continuare simplă ce forțează practic trecerea într-un final extrem de dificil privind șansele minime de cîștig existente. **1. Db2** Schimbul damelor este obligatoriu, fiindcă după 1... De1 2. Db8 Rf7 3. Dc7+ Ce7 4. Df4+ Re8 5. Th8+ Rd7 6. Ta8, albul scapă de șah etern.
1... Db2+ 2. Nb2 Cf4 3. Th4 Cd3 4. Nc3 e5 5. Rg3 d4 6. Nd2 Nd5 7. Th5 Rf7 8. Na5 Re6 9. Th8 Cb2 10. Te8+ Rd6 11. Nb4+ Rc6 12. Tc8+ Rd7 13. Tc5 Re6 14. Tc7 g6 Prima parte a planului a fost realizată prin provocarea ușoarei slăbiri a poziției adverse. **15. Te7+ Rf6 16. Td7 Na2 17. Ta7 Nc4 18. Na5 Nd3 19. f4 ef4+ 20. Rf4 Nc2 21. Ta6+ Rf7 22. Re5 Cd3+ 23. Rd4** Cîștigarea pionului dă albului în continuare șanse de realizare a

avantajului. Planul său constă în întărirea poziției și găsirea manevrelor ce ar permite concretizarea finală. **23... Cf2 24. g5 Nf5 25. Nd2 Re7 26. Rd5 Ce4 27. Ta7+ Re8 28. Ne3 Cc3+ 29. Re5 Rd8 30. Nb6+ Re8 31. Tc7 Ce4 32. Ne3 Cg3 33. Nf4 Ch5 34. Ta7 Rf8 35. Nh2 Cg7 36. Ng1 Ch5 37. Nc5+ Rg8 38. Rd6 Rf8 39. Nd4 Ng4 40. Ne5 Nf5 41. Th7 Rg8 42. Tc7 Rf8 43. Rc6 Rg8 44. Te7 Rf8 45. Nd6 Rg8 46. Te8+ Rf7 47. Te7+ Rg8 48. Ne5 Rf8**

Aici partida s-a întrerupt. La reluare, Kasparov găsește manevra cîștigătoare prin care obține decizia în acest extraordinar final. **49. Ta7 Ng4 50. Rd6 Nh3 51. Ta3 Ng4 52. Te3 Nf5 53. Rc7 Rf7 54. Rd8 Ng4 55. Nb2 Ne6 56. Nc3 Nf5 57. Te7+ Rf8 58. Ne5 Nd3 59. Ta7 Ne4 60. Tc7 Nb1 61. Nd6+! Rg8 62. Re7!** și în fața alternativelor 62... Nf5 63. Ne5 Ng4 64. Tb7 Cg7 65. Tb8+ Rh7 66. Rf7 Ne6+ 67. Rf8 Nd5 68. Ng7 Ne4 69. Te8 cu mat imparabil în cîteva mutări sau 62... Cg7 63. Tc8+ Rh7 64. Rf6 Cf5 65. Ne5 Na2 66. Tc7 Rg8 67. Rg6 Ch5+ 68. Rf6 Nd5 69. g6 Cg6 70. Rg6, negrul a cedat. (1-0)

Această demonstrație de șah total oferit de campionul lumii arată de fapt tenacitatea extraordinară de care este nevoie pentru a rezolva cu succes pozițiile în care avantajul este minim. Din păcate, numai fiind înzestrat cu astfel de arme poți spera la atingerea marii performanțe.

Intrarea în final cu scopul răsturnării unor situații aparent nefavorabile

Exemplificăm prin două fragmente de partidă:

78. Forintos-Knaak
Skoplie 1972

1... c6 O acțiune îndrăzneață prin care negrul încearcă să obțină superioritatea în dezvoltare. **2. dc6 Cc6 3. Cf3 Nd7 4. 0-0-0** (hotărîre prin care se păstrează avantajul material) **4. 0-0 5. e3 Cd4!** Tocmai în momentul cînd albul își apărase ferm pionul în plus, negrul execută brusc un plan activ prin care trece

partida într-un final ale cărui urmări sînt destul de greu de calculat. **6. Td4 Na4 7. Td8 Tfd8 8. Ca4 Tac8+ 9. Cc3 Nc3 10. bc3 Tc3 11... Tdc8**

Albul deține in mic avantaj material, avînd două figuri pentru turn și pion. De cealaltă parte, negrul deține o puternică mobilizare a turnurilor, datorită amenințărilor imediate, împiedică dezvoltarea figurilor albe. Operația activă începută la mutarea a 12-a se dovedește a fi corectă, prin avantajul pozițional copleșitor obținut. Finalul se rezolvă de către negru în cîteva mutări. **12. Cd4 e5 13. Cb3 Tc2+ 14. Rb1 Tf2 15. Cc1 e4** și albul a cedat. (0-1)

79. Anand-Dreev
Meci candidați, 1991

Încheierea luptei dramatice din jocul de mijloc, care a fost dominată de negru, a dus la poziția finală din diagramă, care la prima vedere pare într-adevăr pierdută de alb. Amenințarea capturii pionului h2 și a damei albe ar trebui să reprezinte factorul decisiv în această poziție. Deplasarea damei ar avea desigur efectele scontate de negru. Spre surpriza lui Dreev, marele maestru indian pune în valoare o remarcabilă resursă tactică, prevăzută încă de la intrarea în acest final.

1. a5!! Tg1 2. Rg1 Rg7 3. a6 Nb8 4. Rh1! O mutare unică, de studiu, care forțează în final o superbă poziție de pat. **4... Rg8 5. Rg1 Rf8 6. Rh1 Re8 7. g5 f5 8. g6 f4 9. g7 Rf7 10. g8D+ Rg8 11. a7 Na7** Remiză (1/2-1/2)

Un final fascinant, care desigur, va figura curînd în multe tratate de teorie șahistă.

După cum s-a putut remarca adesea în practică, intrarea în

finalul de partidă poate constitui motivul răsturnării multor situații optimiste din jocul de mijloc deținute de către una din părți. Capacitatea de a prefigura astfel de finaluri rămîne o calitate fundamentală, indispensabilă jucătorului de performanță care tinde spre măiestrie în șah.

III. CONSIDERAȚII DE ORDIN PSIHOLOGIC

Trucul de bază în psihologia șahului este pur și simplu surpriza.

Bent Larsen

Complexitatea partidei de șah se accentuează atunci cînd evenimentele sînt analizate și din punct de vedere psihologic. Sub aparența unei confruntări dinamice obișnuite se ascund multe subtilități de ordin psihologic ce influențează direct conținutul acesteia. Marii maeștri actuali dețin în arsenalul lor cunoștințe suficiente despre efectul pozitiv sau negativ al metodelor psihologice. Apropierea tot mai mare a nivelului forței de joc și al cunoștințelor transferă adesea lupta sportivă în planul psihologic. Prin aceasta se urmărește reciproc obținerea unei dominații asupra voinței și implicit a modului advers de acțiune. Se constată tot mai frecvent în șahul contemporan că în lipsa acestui specific, abordarea luptei bazate exclusiv pe continuări logice și bune devine insuficientă pentru atingerea țelurilor înalte. Atunci cînd mutările efectuate pe eșichier încep să capete o importanță deosebită, inflențele psihologice ating de obicei cote de intesitate maximă.

În astfel de momente, capacitatea de concentrare și echilibrul psihic joacă un rol primordial. Eliminarea vulnerabilității sectorului psihic ține de pregătirea psihologică. Menirea acesteia este în primul rînd eliminarea într-o mai mare măsură a scăderii obiectivității în tratarea pozițiilor și a puterii de concentrare în momentele cheie ale partidei. Schimbările radicale ce intervin uneori în raportul de forțe pot determina instalarea unui optimist sau pesimist excesiv, după caz. Efectul unei astfel de stări neadecvate se manifestă destul de frecvent prin alegerea unor mutări sau planuri de joc ce reflectă realitatea în chip falsificat și parțial. Premizele jocului la cîștig în șah se obțin prin combativitate. Nimic comun cu aceasta nu are însă tentația de a forța desprinderea de realitate cu orice preț. Două din sursele exterioare importante de natură psihologică ce provoacă reacții diverse de la jucător la jucător le vom sublinia pe scurt în continuare.

Stresul

În termeni fiziologici, stresul este definit ca un răspuns al organismului la solicitările mediului. O definiție îl precizează ca fiind o judecată cognitivă individuală asupra imposibilității resurselor personale de a răspunde satisfăcător unor cerințe ridicate de o anumită împrejurare.

Stresul poate afecta capacitatea decizională şi crea o anumită nervozitate, irascibilitate, exacerbarea spiritului critic, tensiune psihică etc. El conține însă şi valențe pozitive: încrederea în forțele proprii, capacități, abilități, reacții emoționale plăcute, în acest caz, mobilizînd resursele de adaptare în perspectiva autodepăşirii. Formele de manifestare a stresului pot fi uşor recunoscute prin apariția unor reacții emoționale clare. Un dureros factor de stres ce intervine în cadrul unei competiții şahiste îl poate constitui înfrîngerea. Acesta poate conduce spre un complex de trăiri neplăcute: sentimentul unui efort gratuit, inutilitate, pierderea încrederii în sine şi altele. Nu rareori pierderea unei partide se transformă pentru jucătorii cu un psihic fragil într-o acumulare sporită de forme negative ale stresului ce se mențin pe parcursul întregului concurs.

În contrast cu înfrîngerea, victoria poate declanşa forme pozitive de stres, constituind un excelent element stimulator de refacere fizică şi morală. Depăşirea stresului negativ şi creşterea valențelor pozitive ale acestuia reprezintă de multe ori principalul resort psihic al capacității de obținere a succesului. Trebuie admisă realitatea conform căreia eliminarea oricărei forme de stres nu este posibilă, întrucît el există indiferent de voința noastră. Prin acceptarea stresului ca pe un fenomen normal vom face pasul esențial pentru depăşirea sa în mod pozitiv. Foarte important este faptul că în anumite situații el devine chiar un factor activ de dezvoltare. Tocmai aceasta este una din cauzele pentru care foarte mulți dintre jucători preferă şi continuă să-şi asume riscuri.

Riscul

Situațiile ce intervin pe tabla de joc sînt de certitudine sau de incertitudine (propice tentației de risc). Prin consecințele specifice, situațiile riscante prezintă un interes deosebit din punct de vedere practic. Asumarea riscului presupune adoptarea de soluții cu o probabilitate oarecum mărită de pierdere, dar şi obținerea unui avantaj substanțial în caz de reuşită.

Neasumarea sa atrage reciproca, adică alegerea variantei cu probabilitatea cea mai mică de pierdere atrage cîştigul cel mai redus. Distingem astfel două moduri de

atitudine față de risc: *dinamic adaptiv*, în cazul adaptării sale (cînd se încearcă depăşirea anumitor limite impuse, prejudecăți şi chiar sfidarea anumitor legități) şi *static adaptiv* (cînd se acceptă limite impuse sau percepute ca atare fiind menite să conducă către situații mai clare. Alături de unele trăsături caracteristice personalității jucătorului de şah (curaj, voință, tendință creatoare, prudență, tenacitate), un rol deosebit în asumarea riscului îl joacă depistarea şi cunoaşterea propriilor slăbiciuni. În acelaşi context devine foarte importantă şi o eventuală analiză făcută din timp asupra adversarului.

Lupta psihologică în şah este deosebit de dinamică şi include în afară de stări şi folosirea anumitor procedee specifice. Vom încheia arătînd cum au fost unele dintre acestea definite. Cunoscînd aceste aspecte ascunse, toți cei ce privesc din afara eşichierului vor putea înțelege mai bine cauzele comiterii unor greşeli inexplicabile chiar de către marii jucători.

Jocul de aşteptare – se practică doar în aparență un joc de aşteptare, fără obiectiv clar, pentru a pune la încercare gradul de concentrare al adversarului, situație ce se poate solda cu o eventuală ieşire impulsivă din apărare, iritarea adversarului şi aducerea sa în criză de timp etc.

Ademenirea – se poate oferi partenerului iluzia cîştigului de material (pioni otrăviți), a unui atac la rege nefondat, posibilitatea unei continuări tentante ce ascunde o cursă tactică etc.

Amenințarea difuză – se păstrează în rezervă mai multe amenințări tari, fără a executa nici una, respectînd dictonul: "Amenințarea este mai puternică decît execuția".

Amenințarea aparentă – realizarea unor amenințări false (pe lîngă cea principală) cu scopul ascunderii celei reale.

Continuări "iraționale" – se folosesc anumite mutări ciudate (mai ales în poziții neclare) greu de evaluat în timpul limitat de joc pentru deruta totală a celor care tratează dogmatic principiile de joc.

Tendința evidentă către remiză – acest procedeu joacă un rol important în cadrul tacticii de concurs atunci cînd se joacă cu un adversar ce are o imperioasă nevoie de victorie (fie pentru obținerea unei clasificări superioare, fie pentru ocuparea unui loc important în concurs). De obicei, acest procedeu are ca efect demobilizarea şi pierderea speranței în victorie a adversarului.

Efectuarea rapidă şi sigură a unei serii de mutări neplăcute pentru

adversar, mai ales în criza de timp adversă.

Propunerea falsă de remiză – se poate într-o poziție mai slabă sau pierdută atunci cînd adversarul se apropie de criza de timp. Poate produce iritatea sau demobilizarea adversarului.

Repetarea în mai multe rînduri a propunerii de remiză este un procedeu psihologic dubios şi depăşeşte din punct de vedere etic limitele regulamentului de joc.

Noutatea teoretică are de cele mai multe ori un efect surpriză, putînd influența deseori rezultatul unor partide. În condițiile unei partide de concurs, aplicarea unei mutări noi sau a unui plan de joc nou solicită serios sistemul nervos al adversarului, acesta nefiind capabil să rezolve corect noile probleme create.

Bluful reprezintă încercarea de schimbare a cursului nefavorabil al luptei prin mutări slabe, sacrificii incorecte, dar care pot complica la maximum jocul. Avînd în vedere caracterul aventurist al acestui procedeu, se recomandă numai în situații critice.
Arma psihologică, ca toate celelalte elemente îşi are valențele şi relativitățile sale. De foarte multe ori adversarii bine pregătiți teoretic şi psihic nu se lasă surprinşi sau influențați de astfel de procedee, obligîndu-ne la lupta şahistă propriu-zisă.

După această remarcă, ne simțim datori să evidențiem deosebita personalitate a campionului mondial Garri Kasparov, posesorul unei memorii excepționale, un adevărat monument de luciditate, echilibru psihic şi fizic.
Majoritatea partidelor sale prezintă rezolvarea cu măiestrie a unor situații ce necesită aplicarea unor idei şi motive strategico-tactice de mare dificutate.
Din creația sa am ales un alt buchet de realizări memorabile a căror repunere pe eşichier, mai ales de cei care încă nu le cunosc, poate constitui în orice moment un prilej de satisfacții nebănuite.

Atacul asupra poziției regelui advers prin manevre şi sacrificii de mare finețe

Gambitul damei

80. Kasparov-Begun

Minsk 1978

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Cf3 c5 5. cd5 Cd5 6. e3 Cc6 7. Nd3 Ne7 8. 0-0 0-0 9. Cd5 Dd5 10. e4 Dd8 11. dc5 Nc5 12. e5! Ne7 13. De2 Cb4? (13... Cd4) **14. Nb1 Nd7 15. a3 Cd5 16. De4 g6 17. Nh6 Te8 18. h4 Db6 19. h5! f5? 20. ef6! Cf6 21. De1! Ch5 22. Ce5 Nb5 23. Ng6! Cf8 24. Nh7+!**

(24... Rh7 25. Db1+ Rh8 26. Dg6 sau 24... Ch7 25. De4 Cf8 26. Dg4+) 1-0

Indiana damei

81. Kasparov-Marjanovici

Olimpiada 1980

1. d4 Cf6 c4 e6 3. Cf3 b6 4. g3 Nb7 5. Ng2 Ne7 6. 0-0 0-0 7. d5!? ed5 8. Ch4 c6 9. cd5 Cd5 10. Cf5 Cc7 11. Cc3 d5 12. e4 Nf6 13. ed5 cd5 14. Nf4 Cba6 15. Te1 Dd7 16. Nh3! Rh8 17. Ce4 Nb2 18. Cg5!

18... Dc6 19. Ce7! Df6 20. Ch7! Dd4 21. Dh5 g6 22. Dh4 Na1 23. Cf6+ Rg7 24. Cf5+ 1-0

Indiana damei

82. Kasparov-Andersson

Tilburg 1981

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. a3 Nb7 5. Cc3 Ce4 6. Ce4 Ne4 7. Cd2 Ng6 (7... Nb7) **8. g3! Cc6 9. e3 a6 10. b4 b5 11. cb5 ab5 12. Nb2 Ca7 13. h4! h6?! 14. d5! ed5 15. Ng2 c6 16. 0-0 f6 17. Tfe1! Ne7 18. Dg4 Rf7 19. h5 Nh7 20. e4! de4 21. Ne4 Ne4 22. Ce4 Cc8 23. Tad1 Ta7 24. Cf6!**

gf6 25. Dg6+ Rf8 26. Nc1! d5 27. Td4! Cd6 28. Tg4 Cf7 29. Nh6+! Re8 30. Ng7 1-0

Apărarea slavă

83. Kasparov-Timoscenko

U.R.S.S. 1981

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cf3 Cf6 4. Cc3 e6 5. Ng5 dc4 6. e4 b5 7. e5 h6 8. Nh4 g5 9. Cg5 hg5 10. Ng5 Cbd7 11. ef6 Nb7 12. g3 c5 d5 Db6 12. Ng2 0-0-0 15. 0-0 b4 16. Ca4 Db5 17. a3! Cb8 18. ab4 cb4 19. Ne3 Nd5 20. Nd5 Td5 21. De2 Cc6 22. Tfc1 Ca5 23. b3! c3 24. Cc3! bc3 25. Tc3+ Rd7 26. Dc2 Nd6 27.

Tac1 Db7 28. b4! Db4 29. Tb1! Dg4 30. Na7!!

30... e5 31. Da2! Td1+?! 32. Td1 Dd1+ 33. Rg2 Dh5 34. Da4+ Re6 35. h4! De2 36. Da5 Ta8 37. Da4 Rf6 38. Dd7 Rg7 39. Tf3 Dc4 40. Dd6 Ta7 41. De5+ Rh7 42. Tf5 Dc6+ 43. Rh2 1-0

Apărarea siciliană

84. Kasparov-Salov

Barcelona 1983

1. Cf3 Cf6 2. c4 b6 3. Cc3 c5 4. e4 d6 5. d4 cd4 6. Cd4 Nb7 7. De2! Cbd7 8. g3 Tc8 9. Ng2 a6 10. 0-0 Dc7 11. b3 e6 12. Cd5! Db8 13. Td1 g6 14. Ng5 Ng7 15. Nf6 Cf6 16. Cb6 Td8 17. e5! Ng2 18. ef6 Nf6 19. Ce6! 19. fe6 20. De6+ Ne7 21. c5!!

21... Nb7 22. Te1 Dc7 23. c6 Nc6 24. Tac1 Td7 25. Cd7 Dd7 26. Dc4 Nb7 27. Dc7 Tf8 28. Db8+ Rf7 29. Tc7! 1-0

Deşi i se întîmplă foarte rar, marele maestru Florin Gheorghiu nu a mai reuşit să efectueze rocada!

Indiana damei

85. Kasparov-Gheorghiu

Moscova 1984

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6 4. a3 Nb7 5. Cc3 d5 cd5 Cd5 7. Dc2 c5 8. e4 Cc3 9. bc3 Ne7 10. Nb5+ Nc6 11. Nd3 Cd7 12. 0-0 h6 13. Td1! Dc7 14. d5! ed5 15. ed5 Nd5 16. Nb5 a6 17. Nf4!

Df4 18. Nd7 Rd7 19. Td5+ Rc7 20. Te1! Nd6 21. Tf5 Dc4 22. Te4 23. Db5 Tf7 24. Rb8 Te6 25. Td8 c4 26. Dc6 Ce5 27. Dc8 Db1! 1-0

Exploatarea ideală a vulnerabilităţii cîmpului f7 (analog f2) supranumit "călciiul lui Ahile"

Partida spaniolă

86. Kasparov-Roisman

Minsk 1978

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cd4 4. Cd4 ed4 5. 0-0 Nc5 6. d3 c6 7. Nc4 d6 8. f4 Cf6 9. e5! de5 10. Nf7+! Rf7 11. fe5 Dd5 12. ef6 gf6 13. Cd2 Tg8 14. Ce4 Ne7 15. Nf4 Tg6 16. De2 Ng4 17. Df2 Tag8 18. Tae1 h5 19. Ng5!! Dd8 20. Df4 Ne6 21. h4 Nd5?

22. g4!! Rg7 23. gh5 fg5 24. De5+ Rh6 25. hg6 gh4 26. Tf5 Rg6 27. Rh2 1-0

Majoritatea de pioni pe flancul damei

Indiana regelui

87. Iusupov-Kasparov

Linares 1990

1. Cf3 Cf6 2. c4 g6 3. g3 Ng7 4. Ng2 0-0 5. d4 d6 6. 0-0 Cbd7 7. Cc3 e5 8. h3 c6 9. e4 Db6 10. c5 dc5 11. de5 Ce8 12. Ca4 Da6 13. Nf4 Cc7 14. Dc2 Ce6 15. Tfd1 Te8 16. Td6 Da5 17. Tad1 Cb6 18. Cb6 ab6 19. a3 Da4 20. De2 b5 21. De3 b4 22. ab4 Db4 23. T6d2 Ta2 24. Tb1 c4 25. Tc2 b5 26. Nh6 Dc5 27. Dc1 Cd4 28. Ng7 Rg7 29. Cd4 Dd4 30. b3 Tc2 31. Dc2 c3 32. Td1 Dc5 33. b4 Db4 34. Td3 c5 35. Tc3 c4 36. f4 Dc5 37. Rh2 Dd4 38. Tf3 b4 39. Da4 c3!!

40. Tc3 Nd7 41. Tc4 Na4 42. Td4 Tb8 43. Nf1 Nc2 44. Nc4 b3 45. Nb3 Tb3 46. g4 Te3 47. f5 gf5 48. ef5 Te5 49. Td2 Na4 50. Rg3 Te3 51. Rh4 Nb5 52. Td5 Nd3 53. Tc5 h6 54. Tc3 Tf3 55. Tb3 Ne2 56. Tb2 Nf1 57. Th2 Rf6 58. Th1 Re5 59. Th2 f6 60. Th1 Re4 61. Th2 Rf4 62. Th1 Ng2 63. Th2 Tg3 0-1

Nebunul indian adus în postura de out-sider

Indiana Benoni

88. Kasparov-Nunn

Lucerna 1982

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 c5 4. d5 ed5 5. cd5 d6 6. e4 g6 7. f4 Ng7 8. Nb5+ Cfd7! 9. a4 Ca6 10. Cf3 Cb4 11. 0-0 a6? (0-0) **12. Nd7+! Nd7 13. f5! 0-0 14. Ng5 f6 15. Nf4 gf5? 16. Nd6 Na4 17. Ta4 Dd6 18. Ch4!**

18... fe4 19. Cf5 Dd7 20. Ce4 Rh8 21. Cc5 1-0

Contribuții teoretice importante. Lui Garri nu-i este frică de "pionul otrăvit"

Apărarea siciliană

89. Nunn-Kasparov

Bruxelles 1986

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Ng5 e6 7. f4 Db6!? 8. Dd3!? (8. Cb3 sau 8. Dd2) **Db2 9. Tb1 Da3 10. f5 Ne7 11. Ne2 Cc6 12. fe6 fe6 13. Cc6 bc6 14. e5 de5 15. Nf6 gf6 16. Nh5+ Rf8 17. Dd2 Rg7 18. Tb3 Da5! 19. 0-0 Tg8! 20. Rh1 Rh8 21. Dh6 Dd8! 22. Ce4 f5**

23. Nf7 Df8! 24. Dh5 Tg7 25. Ne8 a5 26. Nc6 Na6 27. Tf2 Td8! (0-1)

Apărarea siciliană

90. Ivanciuk-Kasparov

Linares 1990

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Ng5 e6 f4 Db6 8. Dd2 Db2 9. Tb1 Da3 10. f5 Cc6 11. fe6 fe6 12. Cc6 bc6 13. Ne2! Ne7 14. 0-0 0-0 15. Tb3 15. Dc5+ 16. Ne3 De5 17. Nf4 Dc5+ 18. Rh1 Cg4! 19. h3 e5 20. Ca4 Da7 21. Nc4+ Rh8 22. hg4 ef4 23. Cb6 d5!

24. ed5 cd5 25. Nd5 Tb8 26. Cc8 Tbc8 27. Th3! Db6! 28. Te1 Ng5 29. Te6 Dd8 30. c4 Tb8 31. Dd3 Nh4 32. Ne4 Dg5! 33. Nh7 Tfd8 34. Dc2 f3! 35. Tf3 Td2 36. De4 Td1+ 37. Rh2 Te1! 38. Df5 Te6 39. De6 Rh7 40. De4+ g6?? (40... Dg6! 41. Tf5 Ng5!) **41. Th3?? Rg7! 42. Dd4+ Rg8 43. De4 Df6** 0-1

Sacrificiu pe diagonala principală combinat cu pătrunderea pionului

Indiana damei

91. Kasparov-Akesson

Dortmund 1980

1. d4 Cf6 c4 e6 3. Cf3 b6 4. a3 Nb7 5. Cc3 d5 6. cd5 Cd5 7. e3 Ne7 8. Nb5+ c6 9. Nd3 Cc3 10. bc3 Cd7 11. e4 c5 12. 0-0 cd4 13. cd4 0-0 14. De2 Tc8 15. Nb2 Dc7 16. De3 Cf6 17. Ce5 b5! 18. f4 Db6 19. Rh1 b4 20. ab4 Nb4 21. Tab1 a5 22. De2 Da7 23. f5 Da8 24. d5!? ed5 25. Cg4 Cg4 26. Dg4 f6 27. Nf6!

27... Tf6 28. e5 Th6? (28... Tf7) **29. f6 Tc7 30. e6 Dd8! 31. e7 Te7 32. fe7 De7 33. Tc1 Dd8 34. Df5 Db8 35. Df7+ Rh8 36.** Tc7 1-0

Remarcabile realizări poziționale

Partida spaniolă

92. Kasparov-Smejkal

Dubai (ol) 1986

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0-0 Ne7 6. Te1 b5 7. Nb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Nb7 10. d4 Te8 11. Cbd2 Nf8 12. a4 Dd7 13. ab5 ab5 14. Ta8 Na8 15. d5 Cb8?! (15... Ca5) **16. Cf1 Ca6 17. Ng5 Ne7 18. Cg3 g6 19. Dd2 Nb7 20. Ta1 Ta8 21. Nc2 c6 22. dc6 Nc6 23. Td1 Td8 24. De3! Db7 25. Nh6 Cc7?!** (25... Rh8, 25... Ce8 sau 25... Cd7) **26. Cf5 Ce6 27. Ce7+ De7 28. Cg5 Cc5 29. b4! Ca4 30. Nb3 Ne8 31. Td2! Tc8 32. Tc2 Cd7 33. Cf3 Cdb6 34. Ng5 Dc7 35. Cd2 Rg7 36. c4 h5 37. cb5 Dd7 38. Df3 Tc2 39. Nc2 Rg8 40. Nb3 Db5 41. Df6!**

(41... Rh7 42. Cf3 43. Nh6!)

Apărarea siciliană

93. Ehlvest-Kasparov

Linares 1991

1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d4 cd4 4. Cd4 a6 5. c4 Cf6 6. Cc3 Dc7 7. Nd3 Ne7 8. f4 d6 9. De2 Cc6 10. Cf3 Cd7 11. a3? Nf6 12. Ne3?! Nc3! 13. bc3 e5! 14. f5 Ccb8!!

15. 0-0 Cc5 16. Nc2 Cbd7 17. Tfd1 Cf6 18. Cd2 Nd7 19. Ng5 Nc6! 20. Df3 0-0-0 21. Te1 h6 22. Nh4 Tdg8 23. Rh1 Cfd7 24. Cf1 g5 25. Nf2 h5 26. Dd1 h4 27. Db1 Cf6 28. Nc5 dc5 29. Ce3 Da5 30. Db2 h3! 31. g3 Ce4 32. Ne4 Ne4 33. Rg1 Td8! 34. Cg4 Nf5 35. Ce5 Dc7 36. Df2 Ne6 37. Tab1 Td6! 38. Tb2 Thd8 39. Tbe2 f6 40. Cg6 Nc4 0-1

Marii maeştri Beliavski şi Liuboevici aduşi în poziţii rare de zugzwang

Apărarea siciliană

94. Liuboevici-Kasparov

Niksici 1983

1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d3 Cc6 4. g3 d5 5. Cbd2 g6 6. Ng2 Ng7 7. 0-0 Cge7 8. Te1 b6! 9. c3 h6 10. h4!? a5 11. a4 Ta7 12. Cb3 d4! 13. cd4 cd4 14. Nd2?! e5! 15. Cc1 Ne6 16. Te2 0-0 17. Ne1?! f5! 18. Cfd2 f4 19. f3!? fg3 20. Ng3 g5 21. hg5 Cg6! 22. gf6 Nh6 23. Cf1 Tg7! 24. Tf2 Ne3! 25. b3 Cf4!

0-1

Indiana regelui

95. Beliavski-Kasparov

Moscova 1981

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. Ne3 Cc6 7. Dd2 a6 8. Cge2 Te8!? 9. Cc1 e5 10. d5 Cd4 11. C1e2! c5!? 12. dc6! Cc6?! 13. Cd5! b5 14. Nb6! Dd7 15. Cc7 Tb8 16. Ce8 De8! 17. Ne3 (17. c5 Cd7!) **17... bc4 18. Cc3 Ne6! 19. Ne2 Cd4! 20. 0-0 d5! 21. ed5 Cd5 22. Cd5 Nd5 23. Tf2 h5 24. Tc1 De6 25. Nf1 h4 26. Te1 Dc6! 27. Nh6?!** (27. f4 Cf5!) **27... Nh8!! f4?! e4! 29. Td1 Ne6 30. f5 Cf5! 31. Df4 Te8 32. Tfd2 Dc5+ 33. Rh1 Ne5! 34. Dg5 Rh7!! 35. Td8 Td8 36. Td8 Df2 37. Td1 Ch6 38. De5 e3! 39. Dc3 h3! 40. De1 Cg4!** (0-1)

Partide care pur şi simplu au electrizat asistenţa

Exploatarea avantajului minimal, un echivoc al raţionalităţii

Partida spaniolă

96. Kasparov-Karpov

New York

meci 1990 – partida a 2-a

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0-0 Ne7 6. Te1 b5 7. Nb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Nb7 10. d4 Te8 11. Cbd2 Nf8 12. a4 h6 13. Nc2 ed4 14. cd4 Cb4 15. Nb1 ba4?! 16. Ta4 a5 17. Ta3 Ta6 18. Ch2! 18. g6 19. f3!! Dd7 20. Cc4 Db5 21. Tc3! Nc8 22. Ne3! Rh7 23. Dc1! c6 24. Cg4! Cg8 25. Nh6!

25... Nh6 26. Ch6 Ch6 27. Cd6 Db6! 28. Ce8 Dd4+ 29. Rh1 Dd8! 30. Td1 De8 31. Dg5! Ta7 32. Td8! De6 33. f4! Na6? 34. f5! De7 35. Dd2! De5 36. Df2! De7 37. Dd4! Cg8 38. e5! Cd5 39. fg6 fg6 40. Tc6! Dd8 41. Da7+ Cde7 42. Ta6 Dd1+ 43. Dg1 Dd2 44. Df1! 1-0

Dramatismul ajuns la cote maxime

Partida spaniolă

97. Kasparov-Karpov

New York

meci 1990 – partida a 4-a

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0-0 Ne7 6. Te1 b5 7. Nb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Nb7 10. d4 Te8 11. Cbd2 Nf8 12. a4 h6 13. Nc2 ed4 14. cd4 Cb4 15. Nb1 c5!? d5 Cfd7! 17. Ta3! f5 18. ef5! Cf6 19. Ce4 Nd5 20. Cf6+ Df6 21. Nd2?! Db2! 22. Nb4 Nf7! 23. Te6!!

23... Db4 24. Tb3?! Da4 25. Nc2 Tad8 26. Tbe3 Db4 27. g3! a5 28. Ch4?! d5 29. De2 Dc4! 30. Nd3 Dc1+ 31. Rg2 c4! 32. Nc2 Ne6 33. Te6! Te6 34. De6+ Rh8 35. Cg6+ Rh7 36. De2! Dg5! 37. f6! Df6! 38. Cf8++ Rg8 39. Cg6 Df7 40. Ce7+ Rf8 41. Cg6+ (1/2-1/2)

Spectacol pe eşichier

Partida spaniolă

98. Kasparov-Karpov

meci Lyon 1990 – partida 20

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0-0 Ne7 6. Te1 b5 7. Nb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Nb7 10. d4 Te8 11. Cbd2 Nf8 12. a4 h6 13. Nc2 ed4 14. cd4 Cb4 15. Nb1 c5 16. d5 Cd7 17. Ta3 f5 18. Tae3 Cf6!? 19. Ch2! Rh8! 20. b3 ba4 21. ba4 c4 22. Nb2 fe4 23. Ce4 Cfd5 24. Tg3 Te6 25. Cg4 De8? (25... Cd3) **26. Ch6! c3 27. Cf5! cb2 28. Dg4 Nc8! 29. Dh4+ Th6 30. Ch6 gh6 31. Rh2! De5 32. Cg5! Df6 33. Te8 Nf5 34. Dh6!!**

34... Dh6 35. Cf7+ Rh7 36. Nf5+ Dg6 37. Ng6+ Rg7 38. Ta8 Ne7 39. Tb8 a5 40. Ne4+ Rf7 41. Nd5+ 1-0

Contraatac fulgerător în indiana veche şi Benoni modern

Indiana regelui

99. Piket-Kasparov

Tilburg 1989

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. Cf3 0-0 6. Ne2 e5 7. 0-0 Cc6 8. d5 Ce7 9. Ce1 Cd7 10. Ne3 f5 11. f3 f4 12. Nf2 g5 13. b4 Cf6 14. c5 Cg6 15. cd6 cd6 16. Tc1 Tf7 17. a4 Nf8 18. a5 Nd7 19. Cb5 g4!? 20. Cc7 g3!! 21. Ca8 Ch5!! 22. Rh1 gf2 23. Tf2 Cg3+! 24. Rg1 Da8 25. Nc4 a6! 26. Dd3 Da7! 27. b5 ab5 28. Nb5 Ch1!!

0-1

Indiana Hromadka

100. Korcinoi-Kasparov (ol)

Lucerna 1982

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. g3 Ng7 4. Ng2 c5 5. d5 d6 6. Cc3 0-0 7. Cf3 e6 8. 0-0 ed5 9. cd5 a6 10. a4 11. Cd2 Cbd7 12. h3 Tb8 13. Cc4 Ce5 14. Ca3 Ch5 15. e4! Tf8!? 16. Rh2! f5 17. f4 b5! 18. ab5 ab5 Cab5 fe4 20. Ne4! Nd7! 21. De2! Db6 22. Ca3 Tbe8 23. Nd2? (23. Dg2!) **23. Db2! 24. fe5?** (24. Cc2) **24... Ne5 25. Cc4 Cg3!**

26. Tf8 Tf8 27. De1! Ce4+ 28. Rg2 Dc2 29. Ce5 Tf2+? (29... Cd2!) **30. Df2! Cf2! 31. Ta2! Df5 32. Cd7 Cd3 33. Nh6?! Dd7 34. Ta8+ Rf7 35. Th8?** (35. Ce4!) **Rf6 36. Rf3? Dh3+** 0-1

O inovaţie a campionului mondial conduce la obţinerea superiorităţii în dezvoltare, după care fostul campion mondial a fost adus într-o situaţie de-a dreptul penibilă. Este suficient să privim poziţia după mutarea 22 a negrului pentru că orice alt comentariu să devină de prisos.

Indiana regelui

101. Karpov-Kasparov

Linares 1993

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. Ne3 e5 7. Cge2 7. c6 Dd2 Cbd7 9. Td1?! a6 10. de5 Ce5! 11. b3 b5! 12. cb5 ab5 13. Dd6 Cfd7 14. f4 b4! 15. Cb1 Cg4 16. Nd4 Nd4 17. Dd4 Ta2 18. h3 c5 19. Dg1 Cgf6 20. e5 Ce4 21. h4 c4! 22. Cc1 c3!!

23. Ca2 c2 24. Da4 cd1D+ 25. Rd1 Cdc5 26. Dd8 Td8+ 27. Rc2 Cf2 0-1

Cînd marele maestru englez a simţit din plin "forţa tigrului din Baku"!

Indiana Hromadka

102. Kasparov-Nunn

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cf3 Ng7 4. g3 0-0 5. Ng2 6. Cc3 d5 7. cd5 cd5 8. Ce5 e6 9. 0-0 Cfd7 10. f4 Ce5 11. fe5 Cc6 12. e4 de4 13. Ne3 f5 14. ef6 Tf6 15. Ce4! Tf1+ 16. Df1 Cd4 17. Td1 e5 18. Cg5!!

1-0

Realizări ce impresionează prin simplitatea cu care campionul le rezolvă

Apărarea Grünfeld

103. Granda-Kasparov

Dubai 1986

1. Cf3 Cf6 2. g3 g6 3. Ng7 4. 0-0 0-0 5. c4 d5 6. d4 dc4 7. Ca3 c3! 8. bc3 c5 9. Ce5 Cc6 10. Cc6 bc6 11. Dd3 Cd5! 12. Td1 Da5 13. Nb2 Tb8 14. Dc2 Tb2! 15. Db2 Cc3 16. Td3 cd4 17. Nc6 Na6 18. Cb1 Nd3 19. ed3 Da6! 20. Cc3 dc3 21. Db5 Db5! 22. Nb5 Tb8 23. Na4 c2! 24. Tf1 Tb2 (25. Rg2 Nh6!) 0-1

Perechea de nebuni în atac

Apărarea siciliană

104. Iudaşin-Kasparov

Frunze 1981

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Ng5 e6 7. f4 Dc7 8. Nf6 gf6 9. Ne2 Cc6 10. Cb3 b5 11. Nh5 Ng7 12. Dg4 0-0 13. 0-0-0 Ce7 14. Cd4 b4 15. Cce2 f5! 16. ef5 e5! 17. fe5 de5 18. Dg5 h6 19. Dg3 Cf5 20. Cf5 Nf5 21. Td2 Tac8 22. Db3 e4 23. Rb1 Ne6 24. Dg3 Da5 0-1

Felicitări, Garri! Tu eşti pionul care întotdeauna se transformă!

Frumusețea şahului este nebănuită! O dovedesc, din plin, după cum am văzut, partidele campionului mondial, dar şi această legendară poziție a cărei soluție de excepție aparține regretatului maestru american Marshall.

Levițki – Marshall

1912

După **23... Dg3!!!**, albul a fost obligat să cedeze. Într-adevăr, la 24. hg3 urmează 24... Ce2#; la 24. fg3, mat în două mutări 24... Ce2+ 25. Rh1 Tf1#, iar după 24. Dg3 Ce2+ 25. Rh1 Cg3+ 26. Rg1 Cf1, negrul rămîne cu o figură în plus.

Poem dedicat Mamei,
cea care întotdeauna mi-a călăuzit paşii
pe drumul adevărului

Litanie şahistă

Aleargă nestăvilit către partida visurilor
tale şi aprinde-mi încet focul
dragostei pentru şahul tău în
carouri.
La marginea "eşichierului" – peste dincolo
de noi –
mi se dezleagă mistuit de frumusețe,
sufletul.

.....

Rămîi lîngă mine cu această încîntare,
la căpătîiul amorțit al pieselor,
Redă-mi curajul jocului pierdut
şi iartă-mi – în puterea credinței –
necredința...

Iaşi 1974
Marian Dominte

BIBLIOGRAFIE

O idee străbate deschiderile.....V.Vaisman
Editura Sport Turism 1983
Şahul pentru toți.....E.Polihroniade
Editura Sport Turism 1984
Finalurile în partida de şah.....G.Lisiţîn
Editura Tineretului 1960
Să învățăm metodic şahul. S.Samarian
Editura Tineretului 1965
Cartea şahistului începător.....C.I.Levenfiş
Editura Tineretului 1959
Din tainele gîndirii
jucătorului de şah.....A.Kotov
Editura Sport Turism 1979
Şahul pentru începători.....A.Sokolski
.....Moscova 1984
Strategia jocului de mijloc
în şah..... V. Urseanu, Bucureşti
Secretele marilor maeştri.....C. Ştefaniu
.....Bucureşti 1978
Grossmeister Polugaevski.....Moscova 1982

Revista Română de Şah.....1975 - 1990 Bucureşti
Colecția Planeta Şah.....Bucureşti
Colecția "Şahmatî biiuletin"..... .URSS
Colecția "64"..... ...URSS

Autorul îşi exprimă întreaga sa gratitudine pentru dl. profesor Ilie Danilov, directorul editurii Danitours, atît pentru ajutorul acordat în conceperea primului capitol, cît şi pentru eforturile depuse în stilizarea lui. De asemenea, mulţumeşte pe această cale tuturor celor care l-au sprijinit în tentativa de realizare şi publicare a lucrării de faţă.

INDICE DE JUCĂTORI

(numărul indicat reprezintă numărul partidei sau al finalului din text)

Ahmîlovskaia 45
Alehin 17, 24
Akesson 91
Anand 79
Andersson 82
Balaşov 60
Barabanos 3
Barendrecht 23
Begun 80
Beliavski 56, 65, 95
Bellon 52
Bhemd 64
Bilek 55
Bozaru 39
Botvinnik 22, 26, 40, 43, 61
Bronştein 61
Capablanca 48
Cehov 34
Ciolac 73
Diez del Corral 71
Dohoian 37
Dominte 18, 39, 42, 46, 49, 57, 58, 73
Dreev 59, 79
Ehlvest 93
Ermolinski 67
Euwe 24
Fedorowicz 63
Filip 43
Fischer 25, 26
Foişor 30
Forintos 78
Gheller 34
Gheorghiu 19, 41, 71, 75, 85
Ghelfand 56
Ghiţescu 30 , 33, 68
Granda 103
Gurevici M. 63
Hulac 35, 51
Hübner 11, 15, 53, 54
Ionescu C. 37, 38
Iordache T. 42
Iudaşin 59, 104
Iusupov 87
Ivanciuk 54, 90
Ivanov 36
Karaklaici 8
Karpov 10, 11, 13, 20, 21, 31, 32, 65, 77, 96-98, 101
Kasparov 5, 7, 9, 10, 19, 20, 31, 32, 77, 80-104
Kengis 38
Keres 29
Klass 68
Knaak 78
Korcinoi 21, 100
Kupreicik 16
Larsen 28, 76
Lilienthal 14, 22, 72
Liuboevici 12, 13, 94
Lombardy 33
Marjanovici 57, 81
Marshall 49
Miulescu 18
Moros 3
Murshed 64
Nadel 4
Navrotescu 49
Nicolici 8
Nigel 4
Nimzovici 2, 47
Nunn 88, 89, 102
Panno 44
Petrosian 23, 25, 28, 72

Piket 62, 99
Polovodin 67
Polugaevski 51, 55, 60, 66
Portisch 5
Quinteros 52
Radulov 27
Ragozin 43
Raicevici 6
Reshevski 17
Roisman 86
Rubinetti 41
Sadovoi 1
Saidy 75
Salov 84
Sax 27
Sämich 2
Scevcenko 1
Schmidt 29
Schneider 46
Short 9
Smirin 70
Smîslov 69
Socaciu 58
Spasski 35
Suetin 74
Şubă 6, 44, 49
Tal 66, 69, 70, 74
Timman 12, 15, 53, 76
Timoscenko 83
Tukmakov 37
Vaganian 16
Vaisman 64
Vidmar 40, 47
Vukici 50

INDICE DE PARTIDE ŞI FINALURI

1. Sadovoi-Scevcenko – pag.17
2. Sämich-Nimzovici – pag.18
3. Barabanos-Moros – pag.61
4. Nadel-Nigel – pag.62
5. Kasparov-Portisch – pag.63
6. Şubă-Raicevici – pag.64
7. Ivanciuk-Kasparov – pag.65
8. Karaklaici-Nikolici – pag.65
9. Kasparov-Short – pag.66
10. Karpov-Kasparov – pag.67
11. Karpov-Hübner – pag.68
12. Liuboevici-Timman – pag.68
13. Karpov-Liuboevici – pag.68
14. Lilienthal-Landau – pag.69
15. Timman-Hübner – pag.70
16. Vaganian-Kupreicik – pag.71
17. Alehin-Reshevski – pag.71
18. Dominte-Miulescu – pag.73
19. Gheorghiu-Kasparov – pag.73
20. Karpov-Kasparov – pag.75
21. Korcinoi-Karpov – pag.78
22. Botvinnik-Lilienthal – pag.81
23.Petrosian-Barendrecht – pag.86
24. Alehin-Euwe – pag.87
25. Petrosian-Fischer – pag.92
26. Botvinnik-Fischer – pag.94
27. Radulov-Sax – pag.99
28. Petrosian-Larsen – pag.100
29. Keres-Schmidt – pag.103
30. Ghiţescu-Foişor – pag.104
31. Kasparov-Karpov – pag.107
32. Kasparov-Karpov – pag.108
33. Ghiţescu-Lombardy – pag 109
34. Cehov-Gheller – pag.110
35. Hulac-Spasski – pag.112
36. Tukmakov-Ivanov – pag.112
37. C.Ionescu-Dohoian – pag.113
38. C.Ionescu-Kengis – pag.114
39. Bozaru-Dominte – pag.116
40. Botvinnik-Vidmar – pag.117
41. Gheorghiu-Rubinetti – pag.117
42. T.Iordache-Dominte – pag.118
43. Ragozin-Botvinnik – pag.122
44. Panno-Filip – pag.112
45. Ahmîlovskaia-Şubă – pag.125
46.Dominte-Schneider – pag.127
47. Nimzovici-Vidmar – pag.128
48.Marshall-Capablanca – pag.129
49. Navrotescu-Dominte – pag.131
50. Vukici-Şubă – pag.132
51. Polugaevski-Hulac – pag.133
52. Bellon-Quinteros – pag.135
53. Timman-Hübner – pag.136
54. Hübner-Ivanciuk – pag.137
55. Polugaevski-Bilek – pag.138
56. Beliavski-Ghelfand – pag.139
57. Marjanovici-Dominte – pag.141
58. Socaciu-Dominte – pag.142
59. Dreev-Iudaşin – pag.144
60.Balaşov-Polugaevski– pag.146
61. Bronstein-Botvinnik – pag.147
62. Piket-Murshed – pag.148
63.M.Gurevici-Fedorowicz– pag.149
64. Bhemd-Vaisman – pag.150
65. Karpov-Beliavski – pag.151
66. Tal-Polugaevski – pag.152
67.Ermolinski-Polovodin – pag.155
68. Ghiţescu-Klass – pag.156
69. Smîslov-Tal – pag.157
70. Tal-Smirin – pag.158
71. Gheorghiu-Diez del Corral – pag.159
72. Petrosian-Lilienthal – pag.160
73. Ciolac-Dominte – pag.160
74. Suetin-Tal – pag.161

75. Saidy-Gheorghiu – pag.162
76. Timman-Larsen – pag.162
77. Kasparov-Karpov – pag.163
78. Forintos-Knaak – pag.164
79. Anand-Dreev – pag.165
80. Kasparov-Begun – pag.170
81.Kasparov-Marjanovici–pag.171
82.Kasparov-Andersson– pag.171
83.Kasparov-Timoscenko– pag.171
84. Kasparov-Salov – pag.172
85. Kasparov-Gheorghiu –pag.172
86. Kasparov-Roisman – pag.173
87. Iusupov-Kasparov – pag.173
88. Kasparov- Nunn – pag.173
89. Nunn-Kasparov – pag.174
90. Ivanciuk-Kasparov - pag.174
91. Kasparov-Akesson – pag.175
92. Kasparov-Smeikal – pag.175
93. Ehlvest-Kasparov – pag.175
94.Liuboevici-Kasparov – pag.176
95. Beliavski-Kasparov – pag.176
96. Kasparov-Karpov – pag.177
97. Kasparov-Karpov – pag.177
98. Kasparov-Karpov – pag.178
99. Piket-Kasparov – pag.178
100. Korcinoi-Kasparov – pag.178
101. Karpov-Kasparov – pag.179
102. Kasparov-Nunn – pag. 179
103. Granda-Kasparov – pag.180
104.Iudaşin-Kasparov – pag.180

CUPRINS

Prefață **3** Cuvînt înainte **4** Introducere **6**

I.NOȚIUNI ELEMENTARE 7

Tabla de şah **7** Piesele de şah **8** Mutarea şi captura pieselor **10** Transformarea pionului **13** Rocada **13** Valoarea comparată şi relativă a pieselor **14** Notarea mutărilor **16**

Scopul jocului de şah – matul **18**

Matul împotriva regelui aflat singur **19**

Matul cu două turnuri **19** Matul cu dama **21** Matul cu doi nebuni **22**

A doua posibilitate de încheiere a partidei – remiza **24**

Remiza prin şah etern **24** Remiza prin poziția de pat **25** Alte regului de validare a remizei **26**

Regula pătratului . Opoziția **27** Zugzwang-ul **27**

Cîteva procedee şi elemente de bază ale procesului de luptă **28**

Atacul direct **28** Atacul dublu **28** Legătura **30** Atacul prin descoperire **30**

Timpul (tempoul) **31** Spațiul **32**

Finaluri simple de partidă **32**

Rege şi pion contra rege **32** Turn şi pion contra turn **36** Nebuni de culori diferite **36** Nebunul **37** Calul **37** Perechea de nebuni **37** Turnul **37** Dama **38**

Introducere în teoria deschiderilor **38**

Deschideri deschise **40** Deschideri semideschise **42** Deschideri închise **43** Deschideri semiînchise **44** Deschideri de flanc **45** Gambituri importante **46**

II. NOȚIUNI COMPLEXE 48

Unele finaluri complexe **48**

Matul cu cal şi nebun **48** Finaluri de pioni **50** Sistemul celor 8 cîmpuri – triunghiul de bază **51** Sistemul pătrat **53** Posibilități de exploatare în finaluri cu doi cai **55** Damă contra turn **56**

TACTICA ŞI STRATEGIA 58

Scurtă incursiune în trecut **58** Considerații generale **59**

Analiza altor elemente tactice **61**

Mutarea intermediară **61** Distrugerea prin sacrificiu a poziției regelui **62** Eliberarea cîmpurilor **64** Distragerea **65**
Analiza unor elemente de strategie **66**
Manevra **66** Ocuparea centrului de pioni **67** Pion infiltrat în poziția adversă pe un cîmp cheie **70** Valorificarea diagonalelor principale **72** Ocuparea coloanelor deschise **75**

PLANUL DE JOC 76

Considerații teoretice generale **76** Exemplificări practice **78** Estimarea poziției **89**

PLANUL DE DESCHIDERE 96

Generalități. Principiile de bază ale deschiderii **96** Superioritatea în dezvoltare **98**

TRECEREA ÎN JOCUL DE MIJLOC 106

Noțiuni introductive **106** Poziții tip **106**
Poziția tip cu pioni dubli mobili **107** Pana de pioni **109** Structura tip Karlsbad **110** Structura compactă cu pioni dubli blocați **113** Structura tip caracteristică pentru indiana regelui la alb **115** Poziții tip cu un pion izolat **116** Alte structuri tip **119**

PLANUL DE JOC ÎN FAZA DE MIJLOC. JOCUL DE MIJLOC 121

Considerații introductive **121** Desfășurarea planului în cadrul jocului poziționat **121** Planul de atac asupra poziției regelui **135** Planul de apărare a poziției regelui **140** Apărarea unor poziții dificile **143** Contraatacul **146**

PLANUL DE JOC ÎN FAZA FINALĂ A PARTIDEI 152

Trecerea în final în scopul realizării unor avantaje poziționale **1152**
Trecerea în final cu scopul realizării superiorității materiale **161**
Intrarea în final cu scopul răsturnării unor situații aparent nefavorabile **164**

III. CONSIDERAȚII DE ORDIN PSIHOLOGIC 167

Frumusețea șahului... **181**
Litanie șahistă **182**
Bibliografie **183**
Indice de jucători **185**
Indice de partide și finaluri **187**

MARIAN DOMINTE

S-a născut în Iași la 28 august 1956. A inceput să practice șahul de la vîrsta de 9 ani la clubul Medicina Iași. A activat în cadrul cluburilor divizionare „A" „Medicina" și „Universitatea".

Din anul 1980 joacă la clubul „Calculatorul"–IIRUC din București, fiind apoi preluat de către „Olimpia" Călărași, în prezent revenit la Iași.

Campion național de juniori în 1974. Medaliat la Balcaniada din 1974 în Iugoslavia. Component al loturilor naționale de juniori și tineret. A participat, cu rezultate notabile la numeroase turnee internaționale în țară și peste hotare (Olanda, Polonia, Ungaria, Cehoslovacia, Grecia, Albania, URSS, Bulgaria).

Campion național cu echipa „Calculatorul "–IIRUC în 1981. Dublu vicecampion național cu echipa mixtă și de seniori „Olimpia" Călărași (participantă în CEE) în 1983.

Maestru al sportului din România. Maestru FIDE (ELO 2345). Antrenor.

ISBN 973 – 9135 – 08 – 0

Prețul.....3500lei